
EL EQUIPO DE DRAGON BALL MAGAZINE PRESENTA
Yamatai
邪馬台
PUBLICACIÓN APERIÓDICA SIN ÁNIMO DE LUCRO
Nº 1
290 Ptas
DOSSIER
KATSUHIRO OTOMO
BONDAGE FAIRIES
CURSO DE JAPONES
EL BUEN DETECTIVE CONAN
LEYENDA DE LEMNEAR
FUSHIGI YUUGI
SAINT SEIYA LOS OVAS
EL ESPADACHIN ERRANTE
TODO SOBRE EL NUEVO
DRAGON BALL

Editorial

El equipo de Dragon Ball Magazine, se viste de lujo para presentarte su nuevo fanzine "Yamatai".

En esta nueva publicación, hemos querido plasmar la experiencia de estos tres últimos años para ofreceros un producto diferente con un solo objetivo: seros útiles.

A partir de ahora, vosotros teneis la palabra.

Escribidnos para contarnos vuestra opinión sobre las distintas secciones. Sed críticos, y entre todos, lo haremos mejor.



ILUSTRACIÓN: C.L.B.

Carlos López Bermúdez.

ENVIAD VUESTRAS CARTAS A:
FANZINE YAMATAI / CARLOS LÓPEZ BERMÚDEZ
PASAJE DE ADRA 4 5º 2 29006 MÁLAGA

Han colaborado en este número:
- Lorena Guilmain Moreno, Masayo Eda, Atsuko Mochizuki, Michiko Taijiri y Rocío Canteros (Documentación)
- Noriko, Hiromi y Mine (Traducción "El Gran detective Conan")
- Kazuto Saito (Traducción Dragon Ball, artículo "El Espadachín Errante" y "Lenmear")
- Alessandra Moura (Traducción artículo "El juego misterioso")
- David Martín Roca (Documentación, traducción de los comentarios de Otomo y artículos "X- Files" y "Areala")
- Nuria López Balboa (Traducción "La evolución del Espadachín", artículo "Saint Seiya" y curso de Japonés)
- Adán Miranda Soria (Dibujo de "Crash")
- JuanK (Artículo Play & Game)
- Sergio López Bermúdez (Artículo "Mad Paradox")
- Irene G-M (corrección y picado)
- Carlos López Bermúdez (Artículos Dragon Ball, Guión y acabado de "Crash", montaje y dirección)

Agradecemos la ayuda prestada por los componentes del fanzine SENPAI

Depósito legal nº MA -177-96



La nueva serie "DRAGON BALL GT"

新TVシリーズ&劇場と、話題がいっぱいのDB! 今回も最新情報をお届けするぜっ!!

DRAGON BALL GT ☆4☆ 超NEO情報局

TV新シリーズを100倍楽しめる!

先取り究極情報だ!!

悟空たちが宇宙に旅立つワケは…!?

「GT」で活躍するキャラをチェック!

アニメ用の設定が決定したぞ/放映を待ちきれないキミに、キャラの情報を公開するぜ!!

悟空 パン ウーブ

初公開!! これが「GT」第1話登場の悟空だ!!

TV・劇場版の最新情報が盛りだくさんだゼ!!

Tal como os adelantábamos en el Dragon Ball Magazine nº13, las aventuras de Goku van más allá de lo que Toriyama contó en su tomo 42, ya que la Toei continúa trabajando en una nueva serie de animación, Dragon Ball GT (Gran Touring), basada en ideas del propio Toriyama, con nuevos personajes y escenarios desarrollados por Bird Studio (el equipo de Toriyama).

El argumento de esta nueva tanda de episodios, se ha mantenido en el más estricto secreto.

Tan solo, de vez en cuando, dan al público algunos datos sobre la nueva serie, mezclados entre numerosas incógnitas. Veamos lo que se sabe hasta ahora:

En primer lugar, la historia se desarrolla algunos años en el futuro. Prometen que retomará la emoción y el desenfado de los primeros episodios de la saga, y para ello nada mejor que volver a convertir



Periodicamente aparecen, en las revistas japonesas, algún dato nuevo sobre la série: Sobre estas lineas venos a Goku, Pan y Ubu. A la derecha tenéis el diseño original de Toriyama para los nuevos protagonistas

a Goku en un pequeñajo retaco de medio metro. ¿Cómo? Más adelante os lo cuento.

Sus nuevos compañeros de aventuras son Pan, la hija de Son Gohan y Videl, que ejerce de super héroe cazando ladrones (continuando con la tradición familiar) y Trunks, ambos ya crediditos. También aparece Ubu (el último personaje creado por Toriyama) que durante los últimos años, ha estado entrenando con Goku y deberá superar una prueba final.

Como primer oponente, tendremos ocasión de volver a encontrarnos con el "malvado" Pilaf y su inseparable equipo de malhechores.

Precisamente ellos, serán los responsables de que Goku vuelva a ser pequeño:



Pilaf se cuela en el Palacio de Dios con el propósito de hacerse con las Bolas de Dragón. Una vez logrado su objetivo, invoca al Dragón Mágico para que (por fin) le convierta en el amo del Mundo. Justo en ese momento, aparece Goku para impedírselo. Pilaf, sabe que el poder del saiyano es muy superior al suyo y murmura entre dientes -" Si por lo menos fuese pequeño como antes..." El Dragón, que ya había aparecido, interpreta la frase como un deseo y convierte a Goku en niño. Nuestros amigos intentarán reunir las bolas de dragón para devolverle a Goku su apariencia nor-



mal, pero estas no volverán a tener poder hasta dentro de un año. Por suerte se enteran de la existencia de "otras" Bolas de Dragon, creadas por Dios y mucho más antiguas que las que conocíamos y de las que nadie había dicho nada hasta ahora (con estas ya son tres tipos: Las de la Tierra, las de Namec y estas "Primigenias Dragon Ball´s"). El problema es que estas bolas están perdidas por el espacio. Goku, Pan y Trunks se irán de gira intergaláctica para encontrarlas, acompañados por el robot "Gir", una especie de radar con patas que tiene la habilidad de detectar



las bolas. Pero la cosa no acaba aquí, puesto que detrás de las nuevas bolas se esconde un gran secreto. ¿ Cual?...

Uno de los puntos oscuros de D.B. es la Batalla que mantuvieron los cinco Kaitos originales contra el primer Buu.

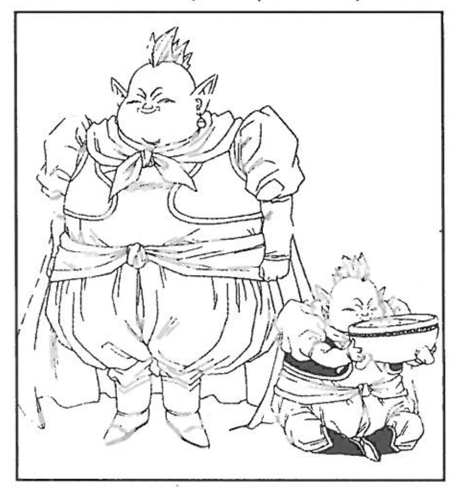
Aunque Toriyama ha dado numerosas pistas de lo ocurrido, han sido los señores de Toei los que la han desarrollado dentro de la serie de animación. Comentémosla

ANIME

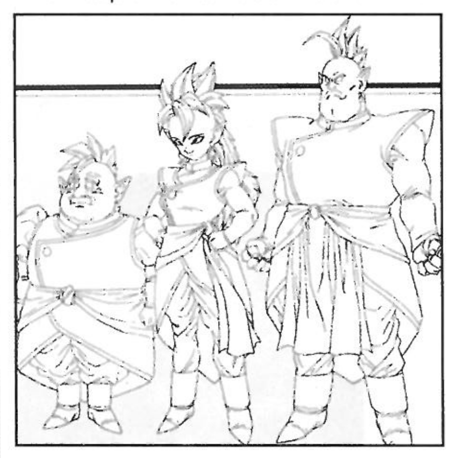
La historia secreta de los Kaitos

Bibidi

Todo arranca en el momento en que Goku y Vegeta logran sacar a todos sus amigos del interior de "Magin Buu" y el monstruo cambia de forma, volviendo al estado puro de maldad.
Kaito-kibit,al verlo, recuerda lo ocurrido en el principio de los tiempos:
Cuando el hombre apareció sobre la Tierra, en un planeta muy lejano, habitaba un terrible brujo llamado Bibidi.
Experimentando nuevas fórmulas con las que aumentar su poder, creó "accidentalmente" un terrible monstruo para el que los sentimientos no existian, y al que puso el nombre de Buu. Este destruyo centenares de planetas en tan solo cinco años.
Los Dioses de dioses (o sea, los "Kaito Shin´s") no podían permitir que una aberración así existiera, e intentaron detenerlo.
Por aquel entonces había cinco Kaito Shin´s: El del Norte, el del Sur, el del Este, el del Oeste y el Gran jefe "Dai Kaito Shin", un personaje de gran sabiduría, poder y muy bondadoso.



El cariñoso "Dai Kaito Shin"



Los Kaito Shin del Sur ,Oeste y Norte

Entre los cinco intentaron detenerlo, pero fue inútil:
Uno tras otro, los Kaitos fueron muriendo a manos de Buu.
Solo quedaba una solución:
Dai Kaito Shin se fusionaría con Buu para intentar controlarlo desde dentro.
Tras la fusión,la apariencia del monstruo cambió, haciendose más grande y gordo (el Buu de siempre, para entendernos), pero ni tan siquiera la fuerza de voluntad de "Dai Kaito" doblegó el espíritu maligno del malvado Buu y el "Gran Jefe de los Kaito Shins" quedó fusionado para siempre con el mónstruo.
Tras la unión, el poder de Buu fue todavía mayor y ni tan siquiera Bibidi, que lo había creado,podía llegar a dominarlo. Así que optó por encerralo en un gran huevo y se lo llevó a la otra punta del universo (la Tierra), para que saciara sus ansias de destrucción, y de paso hacerse con el control de todo lo que fuese arrasado.
Pero el único Kaito Shin que quedaba vivo, no perdió la oportunidad y logró matar a Bibidi antes de que pudiese liberar al monstruo.
Por temor a cometer un error, en lugar de destruir el huevo, lo dejó en aquel lejano planeta. De todas formas, el único que podía liberar a Buu era Bibidi y ya estaba muerto.
Siglos más tarde, descubririamos que eso no era exactamente así, ya que el brujo tenía un hijo, Babidi... Pero esa historia ya nos la sabemos ¿no?

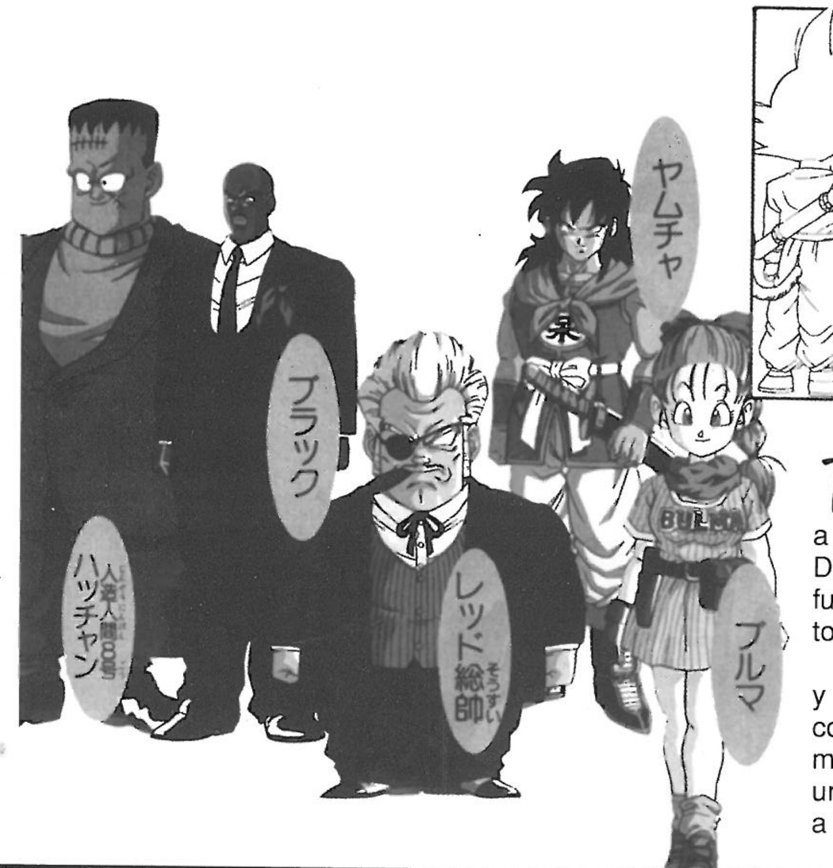
¿Sabes por que razón el anciano Dai Kaito Shin Sama no le pudo dar sus pendientes a Goku para que se fusionase con Gohan?



Un día, cuando Kaito Shin era muy joven, mientras caminaba por un planeta, le salió al paso una anciana bruja que lo detuvo para hablar con él. A la señora le hizo mucha gracia que el chico llevara pendientes, y no tubo otra cosa que quitarle uno para probarselo y ¡Plaf... se fusionaron!. Como sabeis, la fusión es para siempre y los pendientes solo se pueden usar una sola vez.



La nueva película de Dragon Ball



Parece que eso de volver a tener a un Goku pequeño les ha gustado a los japoneses. La última película de Dragon Ball se titula : "Camino de ser más fuerte" y está basada en los primeros ocho tomos del manga.

Veremos de nuevo a Bulma, Yamsha y el resto de nuestros amigos peleando contra el Red- Ribbon. Este nuevo largometraje se estrenará en primavera y con un poco de suerte lo podremos ver aquí a finales de año.

Cromos con Truco

Raro será que alguno de vosotros no tenga cards japonesas, esos cromos sobre personajes de vuestras series preferidas de manga. Pero lo que a lo mejor no sabéis, es que muchos de ellos tienen características especiales. Vamos a contaros algunas de ellas:

HERO COLLECTION:

Dentro de algunos sobres, encontrarás un cromo más, de color dorado, reflectante, que además de ser adhesivo, esconde otro cromo debajo. Por lo general, cada colección tiene 3 cromos de este tipo, aunque hay excepciones (la H.C. de YU-YU-Hakusho Part II tiene 4).

SUPER BATTLE:

Cada tanda se divide en cuatro familias de 11 cards. La número 11 es reflectante y "algunas veces" también esconde otro cromo debajo (el número 12). Pero además, entre el resto de los cromos, hay algunos que también tienen otro pegado, llamado "Max". Podéis descubrirlos a simple vista: si os fijáis bien, la superficie del cromo tiene una textura más plástica, o bien, podéis mirarlos a contraluz.

CARDDASS:

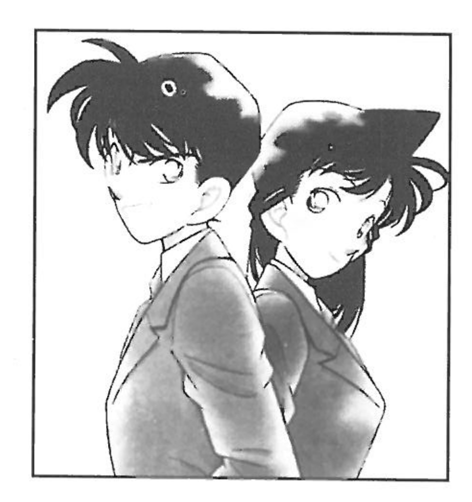
Algunos reflectantes especiales tienen una esquinita amarilla por la parte de detrás. Esto significa que el cromo es doble y tiene ilustraciones por delante y por detrás. Despegad el papel del reverso y descubriréis los cromos más increíbles que hayáis visto jamás. Incluso a veces juntando varios cromos formamos grandes ilustraciones conmemorativas de algún evento especial.

RAREZAS:

Tambien los hay fuera de colección. Tal es el caso de los cromos chinos: Se trata de cromos piratas (sin copyright) de orígen bastante dudoso. La mayoría de las veces reproducen la misma ilustración por las dos caras. Algunos incluso tienen los caracteres "Kanji" escritos a mano y, a veces, tienen algun simbolo fosforescente (que se enciende en la oscuridad)



El buen detective Conan



Shinichi y Lan

Magic Kaito

Yon Ban III

Esta nueva serie de anime está basada en el manga "Meitantei Conan" de Gosho Aoyama, autor de otros mangas como la historia del justiciero "Magic Kaito", "Yon Ban III" ambientada en el mundillo del beisbol,"Tantei George" de ambiente detectivesco o "Yaiba", esta última más conocida en nuestro país gracias a que su versión animada fué emitida por Tele 5 entre mayo y julio del pasado año.

Shinichi es un chico normal hasta que un día ingiere accidentalmente un veneno que, en lugar de matarlo lo reduce de tamaño, convirtiéndolo en un niño pequeño. Dada su nueva apariencia, Shinichi intentará mantener en secreto su verdadera identidad, haciéndose llamar Conan.

Su novia Lan, no sabe nada de lo ocurrido, pero se hace amiga de Conan, sintiéndose "extrañamente" atraída hacia él.

El padre de Lan es el detective Kogoro (que es el nombre típico que le ponen a los detectives en todas las películas japonesas) y Conan se dedicará a ayudarle a resolver los casos. Lo malo es que, como es "pequeño", nadie le hace mucho caso y tendrá que valerse por sus propios medios para llevar a cabo sus investigaciones.

La estética del anime guarda fielmente el diseño original de Aoyama (muy parecida a sus obras anteriores).



Yaiba

El juego misterioso

Fushigi Yuugi podríamos traducirlo como "El juego misterioso", y ha sido creado por Yuu Watase del estudio Pierrot, todavía desconocido para la mayoría de nosotros. La historia comienza cuando Miaka Yuuki, una estudiante de tercer curso de la escuela superior, encuentra un viejo libro en la biblioteca, titulado "El Universo de los Cuatro Dioses". En el momento en que lo abre, es transportada al mundo mágico que hay dentro del libro. Allí, toma la personalidad de la sacerdotisa del Fénix Rojo del País del Sur. Para invocar al Fénix, deberá encontrar a los miembros de un grupo llamado las 7 estrellas del Fénix Rojo:

- Tamahome: Su nombre significa "Casa del Demonio". Es el guaperas del que se enamora nuestra protagonista. Sabe artes marciales, y su hobby es ganar dinero (lo tiene en secreto, porque lo necesita para mantener a su familia).

- Hotohori: Su nombre significa "Casa de la estrella". Es el emperador de la Cuarta generación del País del Sur. Su único defecto, es que es un poco narcisista.

- Chichiri: Su nombre significa "Casa del pozo". Es una especie de monje, que tiene un bastón para realizar invocaciones. Esconde su me-



lancólica personalidad bajo una falsa sonrisa.

- Nuriko: Su nombre significa "Casa del junco". Es un chico (aunque parezca una mujer). de una gran fortaleza y maestro del disfraz.

- Tatsuki: Su nombre significa "Casa del ala". Un chulillo peleón que tiene un buen abanico de papel como arma eficaz.

- Mitsukake. Su nombre significa "Casa de la joya". Es el más alto del grupo. Va acompañado de un gato blanco y domina la curación de enfermedades y heridas.

- Chinko: Su nombre significa "Casa de la exageración". La pequeña del grupo.

Yui, compañera de estudios de Miaka, también entrará en este mundo, conviertiéndose en la sacerdotisa del Dragón Azul del País del Este, gobernado sobre el grupo de las 7 estrellas del Dragón Azul:

Nakago (Su nombre significa "Casa del espíritu". Dueño de la fuerza máxima espiritual y jefe del País del Este), los gemelos Amiboshi y Suboshi, Tome y un misterioso enmascarado.

Los nombres de Miaka y Yugi también tienen su significado ("cariño rojo" y "única" respectivamente).

Manga y Anime: Se han editado 15 tomos recopilatorios (un número considerable ¿no?) por la editorial Shogakukan en su colección Frau Comics y la adaptación al anime ha sido producida por Amada. La serie comenzó a emitirse en la televisión de Tokio el 6 de abril de 1995, los jueves a las 18h. En la actualidad, se han emitido ya unos 45 capítulos.



Video: Ya han aparecido los 2 primeros capítulos (50 minutos). Cinco Shojo-Comics CD Books. La cuarta cinta de video (de 13) que recopila la serie (5000 yens). A partir del 25 de marzo, el primer Laser Disc box, que contiene los 28 primeros capítulos (11 horas) por "Bandai Visual" y en Otoño el segundo (capítulos 29 - 50) al precio de 35000 yens.

Música: Como es normal en estos casos, ya hay CD's para todos los gustos, pero destacaremos el "Opening" y el "Ending" de la serie (1000 yens), el O.S. (Original Soundtrack, 3000 yens) y una colección de 9 CD singles titulada "Fushigi Yuugi character's Vocal collection", cada uno dedicado a un personaje diferente.

Alessandra Moura



ANIME

El espadachín errante

Llega a las pantallas japonesas una nueva serie de animación, basada en el manga del mismo título (Rurõni Kenshin) obra de Watsuki Nobuhiro, que regularmente se publica en las páginas del Weekly Shonen Jump. Podríamos describir esta serie como un drama lleno de acción y, a la vez, como una comedia de ambiente rural.

Ambientada en la época Meiji (mas concretamente a principios de este siglo) cuenta la historia de Kenshin Himura, un asesino Battousai que decide "dejar de utilizar el lado afilado de la espada" para así ponerse del lado de la justicia ayudando a los demás. Persona tranquila de carácter afable, se transforma én una fiera a la hora de combatir. Utiliza un estilo de lucha llamado Llitengokenryu.

En el primer episodio, conoce a Kaoru Kamiya, una excelente espadachina que investiga el asesinato de su padre en Edo (nombre antiguo de Tokio). Es la heredera del Dojo Kamiya (escuela de artes marciales) donde Kenshin se aloja.

El siguiente integrante del grupo protagonista será Yahiko Myoujin. Aparece en el segundo episodio. Es un joven huérfano (su padre murió en la guerra y su madre de enfermedad). Ejerció durante un tiempo como Yakuza y entró en el Dojo para estudiar Kendo. Es un buen estudiante, pero muy descarado.

El último aliado del grupo es Sanosuke Sagara. Perteneció al ejército de Wi-Shin, del cual es el último superviviente. Es un personaje de fuerte carácter y firme sentido de la justicia. Utiliza la técnica Zanbato y es un buen amigo de Kenshin.

La serie cuenta con una excelen te banda sonora a cargo del grupo "Judy & Mary" y un sonido de ambientación en las escenas de lucha alucinante.

Kazuto Saito



"Tres meses de Guerra Civil"

La evolución del "Espadachín"

El maestro Watsuki comenzó a publicar en el "Hope Step" de octubre de 1990 con su obra "El cuento del fantasma de las Tierras del Norte". Esta historia le consolidaría como autor de manga, trayéndole la fama. En la primavera de 1992, publica "Tres meses de guerra civil", donde comienza a fraguar el personaje del espadachín: En la época de la guerra civil japonesa, el País del Norte entró en guerra a causa de la traición de los siervos del mal. El pueblo, que padecía, ansiaba la llegada de un salvador, un maestro de espadas. Se llamaba Hiko Seijuro y dominaba la técnica de MITSURUGIRYU, que le permitía batir a tres personas de un solo golpe (probablemente sea el fundador de la técnica actual del mismo nombre). La historia está basada en estudios históricos serios.

En el invierno de este mismo año, su manga "errante" consolida el modelo del espadachín introduciendo nuevos personajes (algunos de ellos ficticios). Aparecen ya Sanosuke, los "hermanos" Yahiro y la antecesora de Kaoru, "Megumi Kaoru". Estas páginas tienen una estética muy parecida a la serie actual, y su lectura es interesante.



Kaoru, Kenshin, Sanosuke y Yahiro

En el 93, el semanario Shonen Jump (nºs 21 - 22) de Jump Comics, publica una historia autoconclusiva, ya bajo el nombre de "El espadachín errante". En ella, se cuenta el nacimiento del espadachin, su origen, el motivo que le produjo la herida de su mejilla... A partir de aquí, la obra pasó a conventirse en una serie regular, y hoy se sigue publicando semanalmente en el Shonen.

Nuria López Balboa

Las clases del maestro Nikito Nipongo

HIRAGANA

Ohayoh Gozaimasu, amigos del manga;
Bienvenidos a nuestro curso de japonés. Yo soy el profesor Nikito Nopongo. A través de esta sección voy a iniciaros en el idioma originál de los mangas, para que entendáis algo al ojear los tomos originales.

Por otra parte, nunca viene mal aprender algo de otro idioma ¿No?.

ANTES DE EMPEZAR

Vamos a aclararos algunas particularidades del lenguaje japonés, para que vayáis conociendo su modo de enfocar la gramática:

-Para empezar, no existen los ARTÍCULOS, y además no suelen distinguir entre SINGULAR y PLURAL, de modo que "hon" (libro) puede entenderse como el libro, los libros,un libro, unos libros...

- En el idioma japonés no existen consonantes sueltas (salvo la "n"), ni ciertos sonidos que si están presentes en el español (como "du"), así que si un japonés quiere pronunciar un termino extranjero, tiene que adaptar su fonética empleando los sonidos que más se parezcan.

A veces utilizan una sílaba acabada en "u", ya que esta vocal apenas suena en la pronunciación japonesa, y casi parece que la consonante vaya sola:

SPAIN: スペイン
(SU PE IN)
DRAGON BALL: ドラゴンボール
(DO RA GO N BO - RU)

Existen distintos modos de hablar, dependiendo del trato que merezca el interlocutor: Si es un familiar, un amigo, un desconocido, una persona mayor...Ya estudiaremos cómo dirigirnos en cada caso.



a	i	u	e	o			n		
あ	い	う	え	お			ん		
ka	ki	ku	ke	ko	ga	gi	gu	ge	go
か	き	く	け	こ	が	ぎ	ぐ	げ	ご
sa	shi	su	se	so	za	ji	zu	ze	zo
さ	し	す	せ	そ	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
ta	chi	tsu	te	to	da	di	du	de	do
た	ち	つ	て	と	だ	ぢ	づ	で	ど
na	ni	nu	ne	no					
な	に	ぬ	ね	の					
ha	hi	fu	he	ho	ba	bi	bu	be	bo
は	ひ	ふ	へ	ほ	ば	び	ぶ	べ	ぼ
					pa	pi	pu	pe	po
ma	mi	mu	me	mo	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
ま	み	む	め	も					
ya	(y)i	yu	(y)e	yo					
や		ゆ		よ					
ra	ri	ru	re	ro					
ら	り	る	れ	ろ					
wa	wi	wu	we	wo					
わ	ゐ	ゑ		を					

kya	kyu	kyo	gya	gyu	gyo
きゃ	きゅ	きょ	ぎゃ	ぎゅ	ぎょ
sha	shu	sho	ja	ju	jo
しゃ	しゅ	しょ	じゃ	じゅ	じょ
cha	chu	cho			
ちゃ	ちゅ	ちょ			
nya	nyu	nyo			
にゃ	にゅ	にょ			
hya	hyu	hyo	bya	byu	byo
ひゃ	にゅ	にょ	びゃ	びゅ	びょ
			pya	pyu	pyo
mya	myu	myo	ぴあ	ぴゅ	ぴょ
みゃ	みゅ	みょ			
rya	ryu	ryo			
りゃ	りゅ	りょ			

LECCIÓN I : Los Kanas

Los kanas son los sistemas silabarios que componen la escritura (¡ el alfabeto,vamos!), y tenemos dos tipos: El HIRAGANA y el KATAKANA.

El hiragana se utiliza para escribir las palabras de origen japonés y el katakana para transcribir en caracteres japoneses las palabras de origen extrajero. Este último también se utiliza para destacar palabras japonesas (algo así como escribirlas en mayúsculas). Pero ojo, los nombres propios japoneses van siempre en hiragana o en KANJI (caracteres chinos, muy utilizados en Japón).

El "tsu" (っ ó ッ) escrito en pequeñito, no se pronuncia, sino que produce una repetición de la consonante siguiente:

GAKKOH (ESCUELA): がっこう

PIKKOLO: ピッコロ

En la próxima lección os mostraré los NÚMEROS y las formas AFIRMATIVA, NEGATIVA E INTERROGATIVA del verbo SER.

Dewa mata ne (Hasta entonces)

Nuria López Balboa.



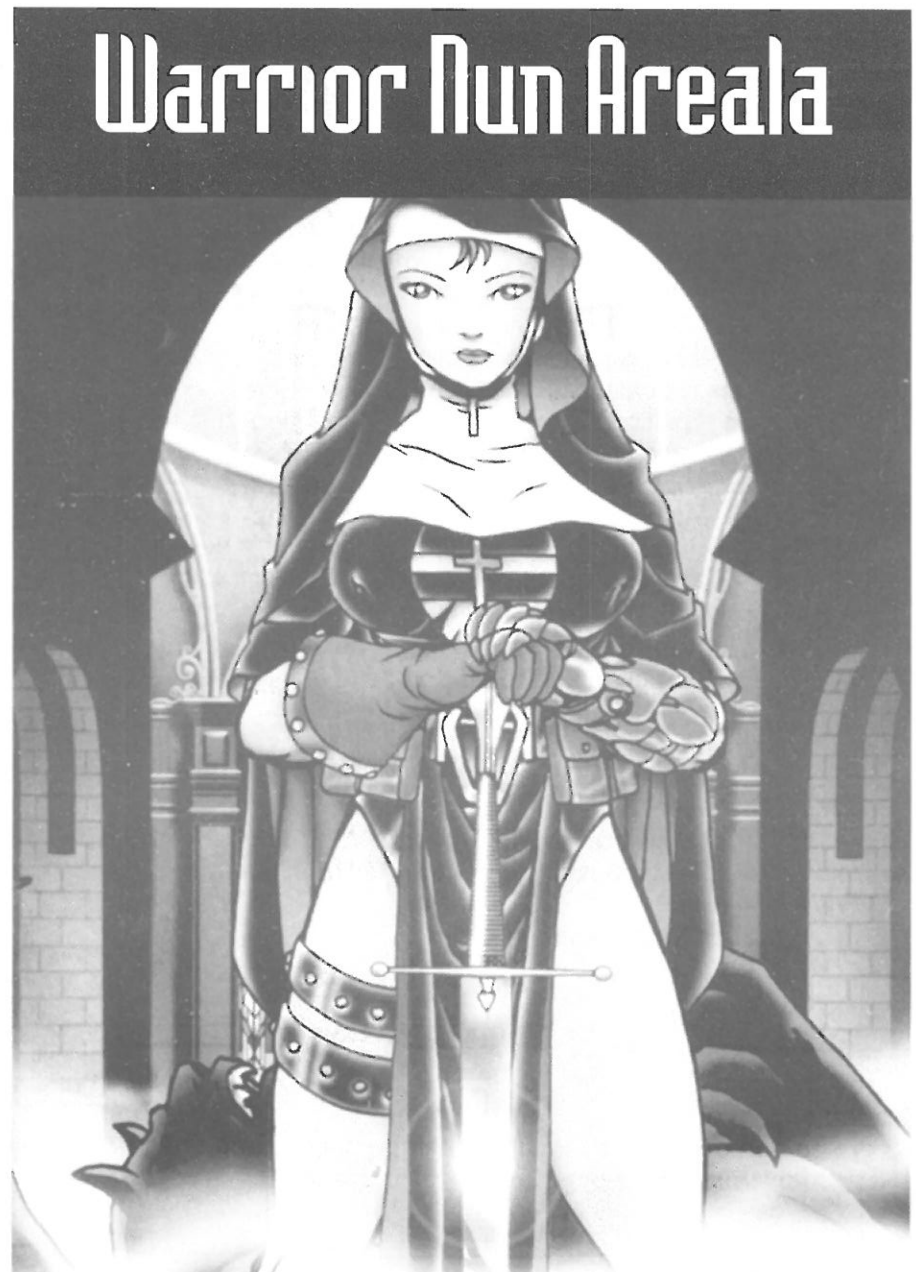
KATAKANA

a	i	u	e	o				n		
ア	イ	ウ	エ	オ				ン		
ka	ki	ku	ke	ko		ga	gi	gu	ge	go
カ	キ	ク	ケ	コ		ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ
sa	shi	su	se	so		za	ji	zu	ze	zo
サ	シ	ス	セ	ソ		ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ
ta	chi	tsu	te	to		da	di	du	de	do
タ	チ	ツ	テ	ト		ダ	ヂ	ヅ	デ	ド
na	ni	nu	ne	no						
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ						
ha	hi	fu	he	ho		ba	bi	bu	be	bo
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ		バ	ビ	ブ	ベ	ボ
						pa	pi	pu	pe	po
ma	mi	mu	me	mo		パ	ピ	プ	ペ	ポ
マ	ミ	ム	メ	モ						
ya	(y)i	yu	(y)e	yo						
ヤ		ユ		ヨ						
ra	ri	ru	re	ro						
ラ	リ	ル	レ	ロ						
wa	wi	wu	we	wo						
ワ	ヰ	ヱ		ヲ						

kya	kyu	kyo	gya	gyu	gyo
キャ	キュ	キョ	ギャ	ギュ	ギョ
sha	shu	sho	ja	ju	jo
シャ	シュ	ショ	ジャ	ジュ	ジョ
cha	chu	cho			
チャ	チュ	チョ			
nya	nyu	nyo			
ニャ	ニュ	ニョ			
hya	hyu	hyo	bya	byu	byo
ヒャ	ヒュ	ヒョ	ビャ	ビュ	ビョ
			pya	pyu	pyo
mya	myu	myo	ピャ	ピュ	ピョ
ミャ	ミュ	ミョ			
rya	ryu	ryo			
リャ	リュ	リョ			

Warrior Nun Areala





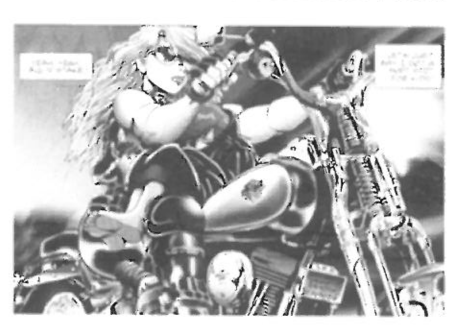
La monja guerrera Areala es una de las obras más famosas de Ben Dunn. El autor de Ninja High Scholl. En ella, el señor Dunn perfecciona aun más su estilo de dibujo Amerimanga. La historia narra las aventuras de Areala, una joven y atractiva monja, encarnación de la primera "Hermana Guerrera".

La acción se desarrolla en un Nueva York futurista, en el que el brazo armado de la iglesia, compuesto por monjas guerreras y clérigos hechiceros, luchan en un mundo plagado de demonios y sectas satánicas. Areala contará con la ayuda de Shotgun Mary, una ex-monja guerrera convertida en justiciera, y del padre Crowe, por el cual se siente atraída. También recibirá la inesperada ayuda de Lillith, una bellísima diablesa, cuyos intereses están en contra de los Salvius Julianos, el señor de los demonios de la tierra, y que pretende traer a Lucifer al mundo de los hombres.

Warrior Nun fue publicada en U.S.A. por Antartic Press.

Planeta de Agostini acaba de conseguir los derechos. La primera serie consta de 3 comic-books y en España, será publicada en un solo volumen. En U.S.A., se ha publicado una segunda serie que tiene como protagonista a Shotgun Mary y que ha acaparado tanto éxito como la primera. Una nota curiosa: aquellos de vosotros que leáis la historia y seáis jugadores del Avanced Dungeons & Dragons, podréis encontrar criaturas conocidas y lugares familiares.

David Martín Roca





Dossier Katsuhiro Otomo

Dos han sido los autores clave a la hora de que el fenómeno manga comenzara a tomar forma en nuestro país; Por un lado, Akira Toriyama con su "Dragon Ball" y por otro, Katsuhiro Otomo con "Akira"
"Akira" fue uno de los primeros mangas que se empezaron a publicar en occidente y su versión animada fue editada en video por Record Visión cuando todavía el anime era algo poco común en España. Pero, si bien ésta fue la obra que le catapultó a la fama en todo el mundo, por entonces Otomo era ya un autor consagrado en su país, con una larga lista de trabajos realizados para la televisión, el cine y la prensa: Hagamos un repaso.



ANTES DE AKIRA

Otomo nació en abril de 1954 en la prefectura de Miyagi, provincia agrícola y pesquera situada a 400 Km de la capital. Cursó estudios en la Universidad Saanuma, graduándose en 1973.

Ese mismo año se traslada a Tokio, donde debuta en el mundo del manga con "The Gun Report", una adaptación de Mateo Falcone, sobre una obra de Prosper Mérimee, para la revista Weekly Action de la editorial Futabasha.

En 1979 crea "Fire Ball" para "Deluxe Action", revista de mangas de aparición irregular y corta difusión: Se trata de un relato de ciencia ficción que gira en torno a la lucha violenta entre un humano "esper" (sobrehumano) y una gran computadora llamada Atom, en un futuro dominado por las máquinas.

Los dibujos de esta historia son fabulosos, y "Fire Ball" hizo que el nombre de Katsuhiro Otomo se hiciera famoso en la industria del manga (incluso teniendo en cuenta que la historia quedó inconclusa). También en 1979 salen a la luz sus dos primeras recopilaciones de mangas: "Short Piece", que incluye nueve historias realizadas entre 1976 y 1978 sobre la vida de jóvenes y estudiantes en la gran ciudad, y "Highway Star", diez historias cortas realizadas entre 1975 y 1978, consideradas como "las mejores". Dos años más tarde aparecería su tercera colección bajo el título de "Good Weather": serán recopiladas un total de once historietas realizadas entre 1974 y 1980 sobre temas históricos, gángsters, adolescentes y jugadores de baloncesto.

En 1981 publica "Sayonara Nippon", una tragicomedia de aproximadamente 100 páginas sobre las desventuras de un héroe karateka japonés que se traslada a Nueva York (En este mismo libro se incluyen otras tres historias cortas). En ese mismo año, también sale a la luz "Hansel and Gretel": veintiuna parodias sobre cuentos clásicos (Cenicienta, Blancanieves, Moby Dick...).

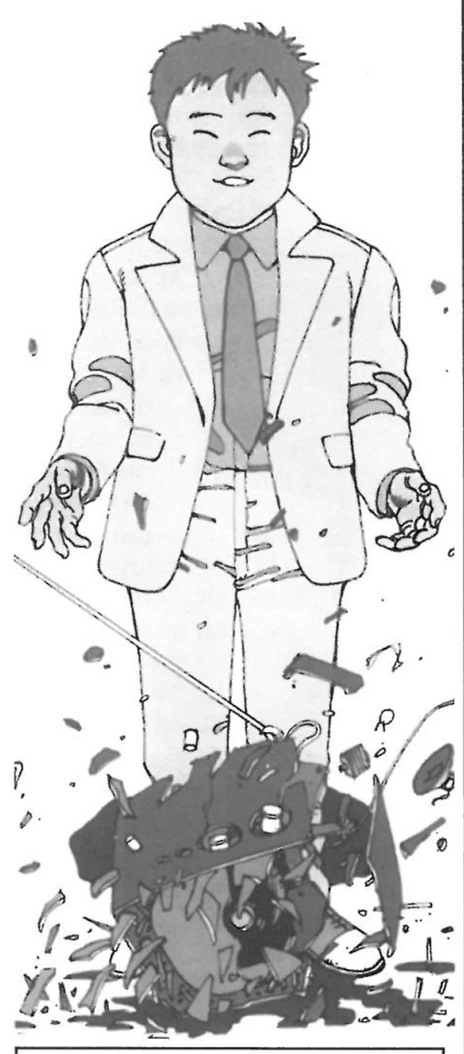
Pero Otomo no se limita, en su producción artística, a la elaboración de mangas, sino que se encarga de producir y dirigir películas y cortos de animación, diseña anuncios



Ilustración realizada para la campaña publicitaria de la Canon T70 en 1984.

publicitarios e ilustra cubiertas para libros, discos y vídeos:

En 1981 ilustra la portada de las novelas "Ookamitachi no Koya" y "Galactic thief Billy Allegro", y también la carátula del primer video clip del grupo "Metrofarce".



Escena del opening del programa "You" en 1984

"Kibun wa mo senso" (Necesidad de guerra, 1982) nos cuenta, en un tono mitad satírico mitad dramático, la experiencia de un joven japonés en una ficticia guerra Chino-soviética. El libro tiene aproximadamente 330 páginas, incluyendo la novela original de Toshihiko Yahagi en la que está basado. En "Boogie Woogie Waltz" (1982) recopila once trabajos experimentales sobre la cara oscura de la ciudad (historias sobre prostitutas, asesinos y drogadictos).

Entre 1982 y 1986 es el encargado de realizar el diseño de los "Opening" y "Closing" (apertura y cierre) del programa-debate televisivo You, para el canal educativo NHK (Japan National Broadcasting Corporation).

En 1983 diseña caracteres de personajes para el anuncio conjunto del Whisky "Suntory Old" - Agua mineral "Perrier" y para la película de animación Genma Taisen (Las Guerras de Genma, o también Armagedon) para Kadokawa Films.

Con "Domu" (Sueños infantiles, publicado en España por Norma Editorial en su colección BN números 14, 17 y 19 bajo el título de "Pesadillas") es el precursor de un nuevo tipo de autor-ilustrador: Grandes conjuntos urbanos, ultraviolencia y parapsicología en la historia del enfrentamiento entre un anciano y una niña dotada con poderes psíquicos. La obra ganó el Gran Premio de Ciencia Ficción de Japón en 1984. También realizará la ilustración de la portada del L.P "Domu" y un poster publicitario del mismo.

Es en esta época cuando Otomo abandona la editorial Futabasha y se pasa a Kodansha, para publicar en su Young Magazine.

Toma parte en la producción de dos anuncios televisivos en dibujos animados para la cámara fotográfica Canon T70: "Future City" y "Highway Star". Así mismo, en esta campaña, realiza los carteles y la publicidad para la prensa. Este mismo año, diseña personajes para los anuncios televisivos "Bulldog" (Honda City Turbo) y "Suntory Kirico" (Vodka), y dibuja algunos personajes para la campaña del Whisky "Tullamore-dew".





AKIRA

La obra maestra de Otomo, Akira, ha sido un gran éxito en Japón desde que comenzase a ser publicada en 1984 como serial en la revista de mangas quincenal Young Magazine, y luego recopilada en volúmenes de unas 800 páginas, de los que se llegaron a hacer tiradas de hasta 700.000 ejemplares.

La obra ha sufrido algunos cambios en sus distintas ediciones; En primer lugar,



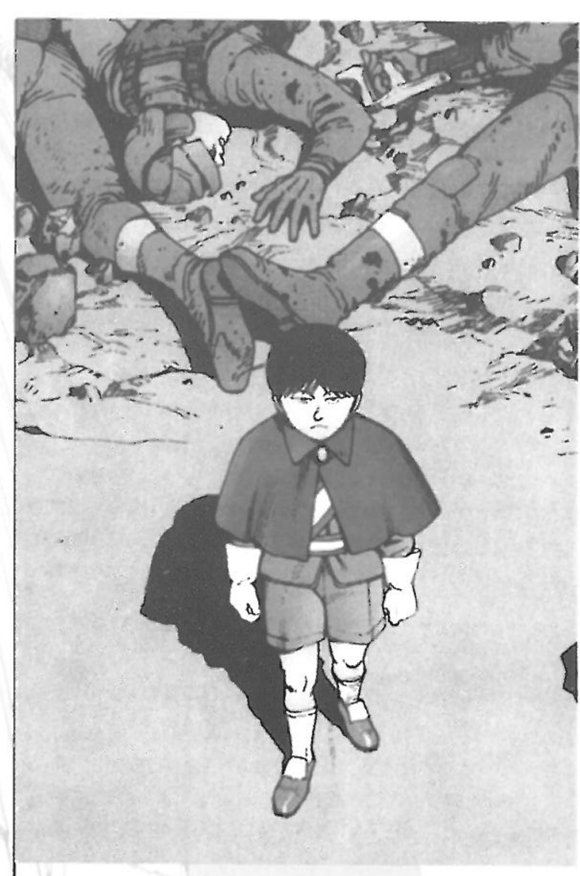
Dibujo para el anuncio del Whisky "Tullamora-dew"

la entrega regular en las páginas del Young Magazine se componía generalmente de 20 páginas: una ilustración a página completa (portadillas) que contenía el título y 19 de páginas de manga. Estas entregas fueron publicadas entre el 16 de diciembre de 1982 y el 11 de junio de 1990, haciendo un total de 120 capítulos. Para la recopilación en tomos fueron suprimidas las portadillas y se hicieron modificaciones sustanciales en el argumento, agregando páginas, y otras se cambiaron de orden. La fecha de aparición de cada volumen fue la siguiente: 21 de septiembre de 1984 tomo 1, 4 de septiembre de 1985 tomo2, 1 de septiembre de 1986 tomo 3, 10 de julio de 1987 tomo 4, 11 de diciembre de 1990 tomo 5 y 23 de marzo de 1993 tomo 6. La serie fue adquirida por Epic Comics para su publicación en los U.S.A. donde fue convenientemente masacrada por los yanquis, que no se limitaron a invertir las páginas, sino que rehicieron algunos bocadillos para adaptarlos a la escritura horizontal (redibujando las partes que quedaban en blanco) y colorearon las páginas (dejando a un lado el estupendo trabajo de tramas realizado por los asistentes de Otomo). Al menos, Otomo declaró que el resultado del color (obra de Steve Oliff) se asemejaba mucho a lo que el hubiera hecho. En España, desafortunadamente, Ediciones B ha publicado esta versión.

Recientemente ha salido a la venta un libro que recoge las mejores ilustraciones de Akira bajo el título de "Akira Club" (3500 yens).

OTROS TRABAJOS

En 1986 diseña los personajes



para un anuncio animado del "Consejo de Seguridad Eléctrica de Kansai" y realiza un corto de animación para la película Manie-Manei titulado "La orden de detener la construcción".

En abril de este mismo año, salió a la venta un numero especial de Young Magazine bajo el subtítulo de "Edición Pirata". Otomo fue el encargado de realizar la ilustración de la portada basàndose en la mascota de la revista (un pequeño cerdo negro)

En 1987 realiza la primera y última escena de "Robot Carnival" (Emitida por Canal + bajo el título de "Carnaval de Animación" dentro de su especial "La noche de Akira" y editada más tarde por Manga Films S.L.). También realizará una serie de ilustraciones sobre diseños urbanos y vehículos futuristas para "Syzygy" motor-



Boceto de una página inconclusa de Akira

show magazine (Nissan Motor Co. Ltd.).

En 1988 trabaja como director del largometraje "Furthermore", una adaptación del comic publicado por Epic (Marvel) en N.Y. y por Kodansha Ltd. en Tokio. Esta película tuvo mucho éxito en Europa, y sobre todo en los países de habla inglesa de todo el mundo.

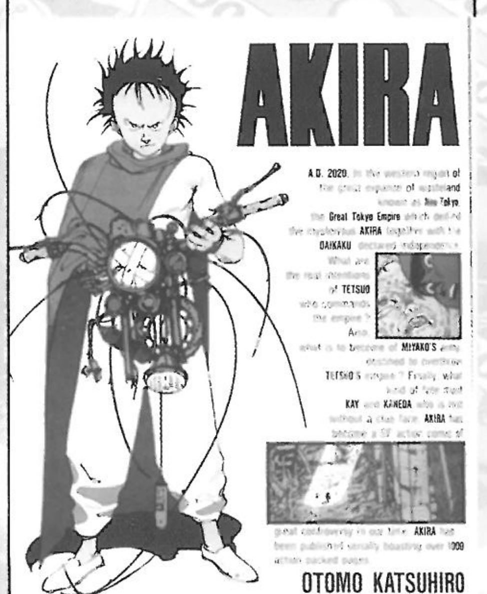
Durante 1989, la revista Young Magazine pasa a ser semanal y Otomo realizará un poster conmemorativo del acontecimiento.



AKIRA, EL FILM

En 1989, Otomo acepta el proyecto de realizar la versión animada de Akira, encargàndose personalmente de realizar el guión y la dirección del largometraje (incluso supervisó el doblaje). El resultado, de todos bien conocido, fue una superproducción con un presupuesto cercano al billón de yenes en la que se mezcló la animación asistida por ordenador con las más artesanales técnicas de dibujo.

"Yo nunca tuve intención de hacer de Akira una pelicula de anime -dice Otomo-. En su origen fue un manga creado para una revista juvenil, y cuando me pidieron que desarrollara mi historia para la pantalla, me causó una especie de intriga, porque yo siempre había tenido gran afición por las películas de animación, e incluso tenía amigos que trabajaban en ello y ya había probado con ellos la animación de otros personajes diferentes, así que decidí probar con Akira [...] La diferencia que hay entre los mangas y la animación, es que además de moverse, los personajes tienen que actuar. En la animación no basta con que las cosas se muevan. Así que cuando comencé a hacer la adaptación, dejé que los personajes se movieran por si mismos [...] Yo mismo dibuje todas las posibles escenas que podían aparecer en la película y luego me dediqué a seleccionar las que me parecieron realmente necesarias. Así es como se consigue dar cuerpo a la historia.



Creo que esa es la parte más difícil de la producción de una película de animación, porque primero hay que hacer muchas pruebas y después decidirse por las más convenientes en el story-board. Luego no se pueden añadir cosas que no se hayan previsto, como se hace en películas de acción real".

Hicieron falta más de 150.000 dibujos para la elaboración de esta película y se utilizaron un total de 327 tonos de color para crear un efecto muy real.

El story-board dibujado por Otomo se repartió entre varios grupos de animadores para agilizar el trabajo. La película se divide en cuatro partes esenciales con 738 secuencias individuales. Cada segmento se hizo para película de 70 milímetros; Se decidió que fuera tan grande por la cantidad de detalles y precisiones que se hacían a cada dibujo.

El diálogo de la película fue pre-



grabado, algo revolucionario, sobre todo en Japón, porque lo normal es adaptar las voces cuando la animación está terminada. Otomo personalmente se ocupó de la dirección de las voces de los artistas.

Otra cosa, es el resultado final del guión que, a mi parecer, no tiene la consistencia que debiera (la mayoría de las personas que no han leido el manga no comprenden la mitad de las escenas...). Sin duda hubiera sido conveniente que a alguien se le hubiera ocurrido traducir el título, sobre todo a la hora de comprender el final: ¿Os acordáis de aquellas luces con las que acababa la película, mientras se escuchaba una voz que decía "Yo soy Tetsuo"?. La mayoría de nosotros nos quedamos a dos velas, sin saber a que venía aquello. Pues resulta que "Akira" significa "Luz"... ¿A que ahora la cosa cambia?

LO ÚLTIMO DE OTOMO

Una nueva recopilación de historias cortas sale a la venta bajo el título "Kanoiyo no Omoide..." (Memorias...): Son un total de trece historias cortas publicadas entre 1979 y 1982 incluyendo "Fire Ball" (aún inconclusa) y "Farewell to weapons" (Adiós a las armas, un comic realizado por Otomo para Epic).

En 1990 comienza a guionizar "The legend of mother Sarah" (La leyenda de la madre Sarah), con dibujos de Takumi Nagayusa: El Manga nos relata la búsqueda que lleva a cabo Sarah, en un planeta devastado por la guerra, de sus hijos perdidos. Esta obra está siendo publicada actualmente por Norma Editorial.

En 1991, realiza el Film de imagen real "World Apartment Horror", encargándose de la dirección y del guión junto a Keiko Nobumoto. Más tarde, esta historia sería llevada al manga por Otomo y Satoshi Kon (Novela Gráfica, Planeta - de Agostini Comics) y Roujin - Z, una película de animación muy buena que, sin tener el nivel técnico de Akira, retrata fielmente el espíritu de su creador (Emitida por Canal + en "La noche Manga" y editada por Manga Video). Recientemente ha intervenido en la realización de "Memorias", una película de animación compuesta por tres cortometrages (Magnetic Rose de Koji Morimoto, Stink Bomb de Gemius Okamoto y Cannon Fodder de K. Otomo.

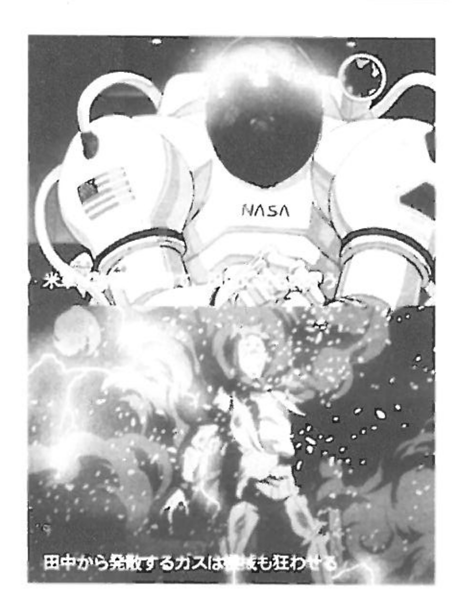
OTOMO ILUSTRADOR

La preferencia de Otomo por las ilustraciones de gran tamaño viene ya de sus primeros trabajos, donde experimenta con el uso de distintas técnicas de dibujo. En un principio "retrata" a sus personajes y utiliza el espacio de forma "expansiva". Luego, con la realización de trabajos de mayor duración, irá eliminando cuidadosamente los aspectos irreales de sus páginas, haciendo diseños más simples y dando mayor importancia a la propia historia. Como consecuencia de esto, su interés por la ilustración se hizo más independiente de los mangas y se expandió por otro tipo de trabajos.



HABLA OTOMO

- Ilustrar una página de un comic como Akira



es una cuestión de hacer “lo que quiero”. Pero cuando otra gente me pide que haga un dibujo, tengo que esforzarme y entonces es cuando empiezo realmente a divertirme. Por supuesto, algunas veces me piden que dibuje cosas como Akira...

Cuando alguien de una productora o un canal de televisión viene a mí con una idea específica para un anuncio o una ilustración de fondo, tengo que estar inmediatamente inspirado o no funciona. Cuando he estado mucho tiempo ilustrando la misma serie, sienta bien estirar los músculos que normalmente no utilizo haciendo este tipo de trabajos para otra gente.

Las ilustraciones para portadas y páginas de título llevan mucho tiempo, incluso para los comics. Algo como la portada de Good Weather llevó cerca de dos meses y medio... incluso el título de Akira me llevó toda una noche. Pero, para mí, ilustrar es más una diversión que un trabajo.

¿Os habéis fijado alguna vez en el aparato que hay en la parte superior de los postes telefónicos? Ese artilugio ha llegado a ser lo que es hoy por necesidad; necesita ser de poco peso, duradero, portátil...

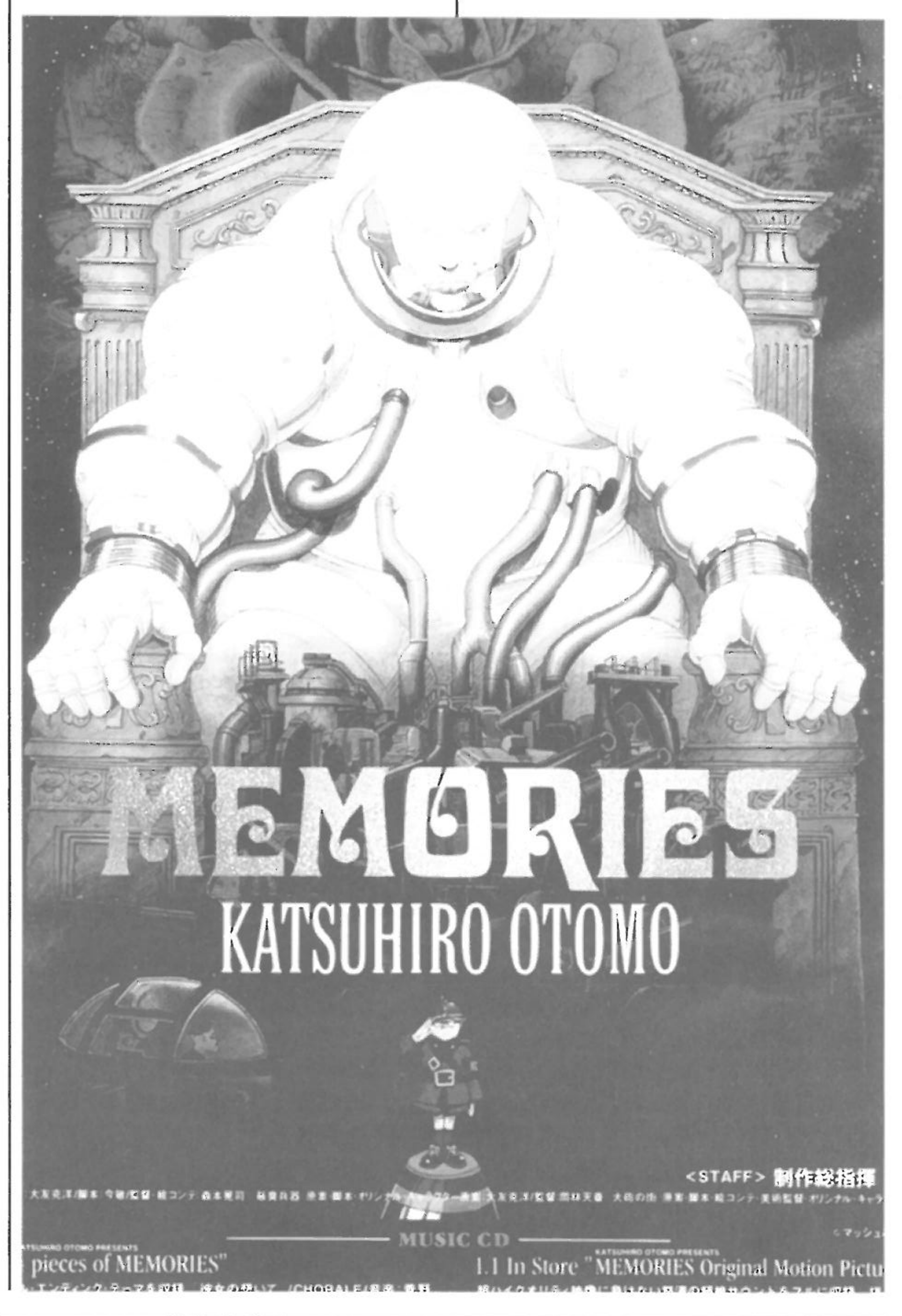
Por muchos motivos está adaptado al diseño actual. Pensando y analizando esto fusiono la forma de las cosas con su espíritu.

Lo mismo ocurre con la naturaleza, hasta con una pequeña piedrecita de cualquier parte. Originariamente la arena se acumula en el fondo del mar y se apila hasta convertirse en una montaña. Con la erosión y los cambios de temperatura se convertirá en una piedrecita. Esto significa que incluso una piedrecita encuentra su camino para llegar a ser lo que es. Ocurre lo mismo con las nubes [...]. Si pienso así, puedo realmente integrarme en el mundo de los objetos. Con



estas cosas en mi mente yo hago mis ilustraciones.

Cuando yo tenía poco más de veinte años, cogía a menudo el tren de la ciudad de Urawa, en la prefectura de Saitana donde yo vivía,



Cartel de “Memorias”, la última producción de Otomo y varios fotogramas de la misma.

para ir al cine de la estación de Ginza. Pero yo casi me divertía más observando a la persona que se sentaba frente a mí en el tren, que viendo la película: "Sus zapatos están gastados -pensaba- así que tal vez sea un vendedor ambulante" o " Está un poco pálido, probablemente esté agotado".

Comportándome así yo imaginaba el trabajo de cualquíera [...]. Así es como una historia emerge, como una tira de dibujos animados evoluciona o como una ilustración toma forma. Yo creo que de la misma manera que un músico "conecta" con su música.

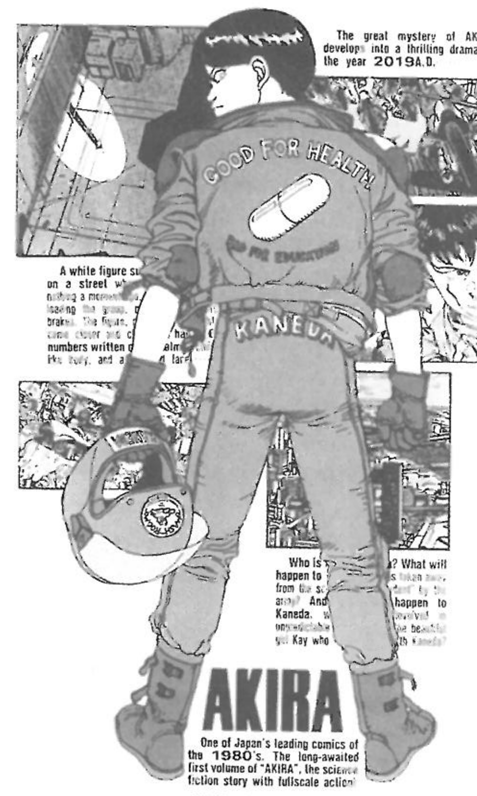
Mi interés por la ilustración es el resultado de contemplar a la gente y a las cosas que me rodean y no el resultado de contemplar un bonito paisaje. Más que lo pintoresco, me gustan esos lugares con vida y calor humano.

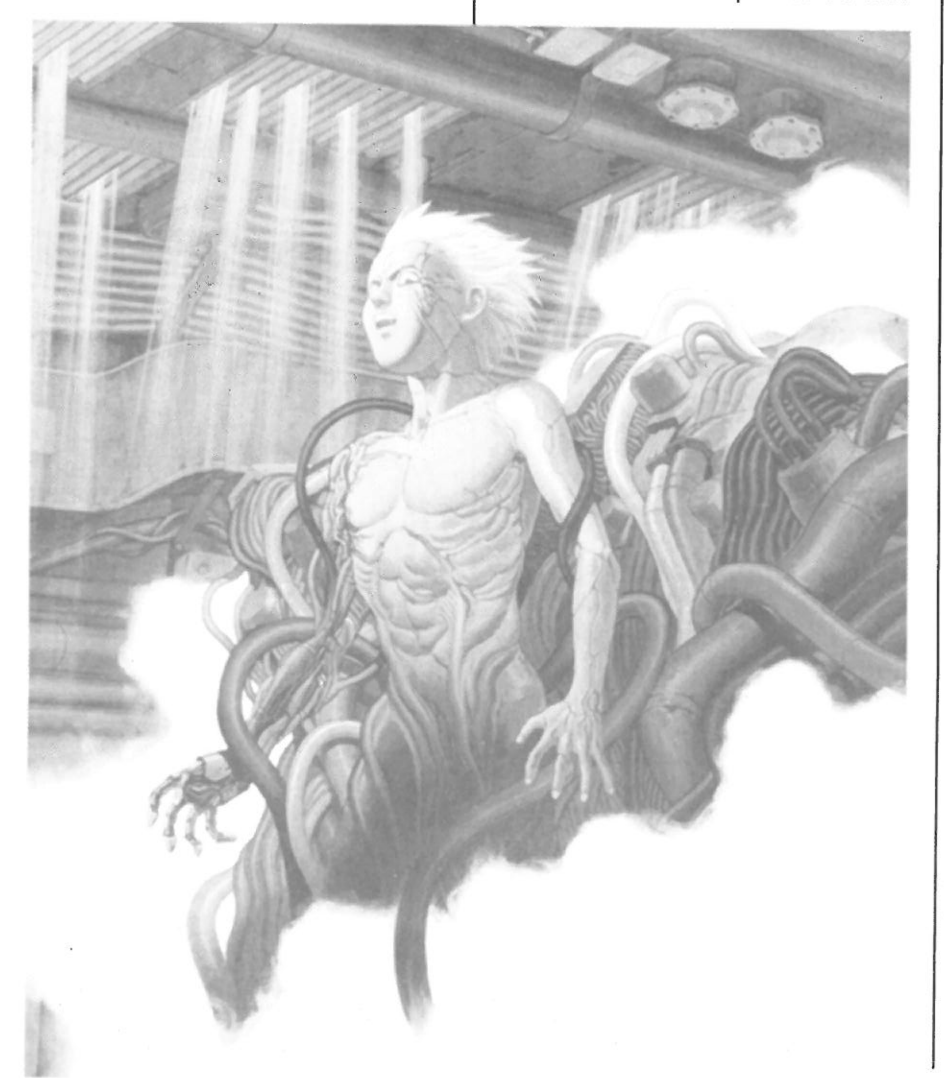
Desde luego, me divierto con toda clase de ilustraciones. Recientemente me he interesado en la pintura con tinta tradicional japonesa. Hay una cierta valentía en hacer cada trazo de brocha rápidamente y con seguridad.

Hace algún tiempo, intenté arduamente colocar tres rocas de forma tan "natural" como fuera posible. Pero no importa donde las colocara, no lo lograba. Solo cuando las tiré hacia atrás lo conseguí. Quizás es mi fascinación por aquello que carece de artificialidad o mi aversión hacia esta.

de todas formas, la naturaleza no tiene como objetivo complacer a una audiencia, y eso me fascina.

Pensándolo, supongo que yo disfruto de lugares donde los seres humanos mezclan su sudor precisamente por su falta de artificialidad: Cuando yo trabajaba en la ubicación de las escenas de Akira, fui a menudo a un depósito de mercancías del puerto de Tokio. Sus paredes estaban agrietadas, había tuberías oxidadas esparcidas por todos lados...¡ fue fantástico!, y hasta el mismo Tokio parece un desorden sin harmonía, desprovisto de artificios: Al lado de la arquitectura tradicional japonesa, te puedes encontrar de repente, con una villa del estilo español. Algunas personas dicen que esto es feo, pero a mí me fascinan estos lugares.





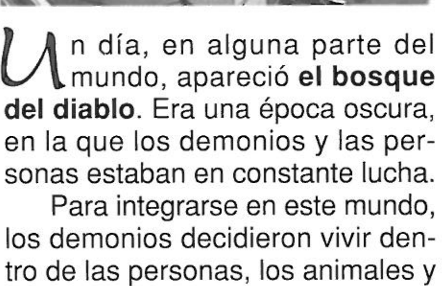
Me encantan los trabajos artesanos de Bali y las pinturas hechas por gente corriente que no pintan para ganarse la vida. Es divertido intentar imaginar la naturaleza de la región y la gente que desarrolló la cultura. Hasta en Japón hay cosas que ninguno tiene la más ligera idea de porqué han asumido su forma actual, como el furusuke (una especie de muñeca), el mokugyo (un gong de madera), o el kumade (un rastrillo de madera que se vende en el festival de Otorisama). Me encanta dejar volar mi imaginación mientras observo los objetos que revelan culturas indígenas.

Por Carlos López Bermúdez

MANGA

La leyenda de Lemnear





Un día, en alguna parte del mundo, apareció **el bosque del diablo**. Era una época oscura, en la que los demonios y las personas estaban en constante lucha.

Para integrarse en este mundo, los demonios decidieron vivir dentro de las personas, los animales y las plantas, privando a estos del control de sus cuerpos y almas.

Con el objeto de combatir el mal, nacieron tres héroes de poder divino llamados **"El Héroe de Oro", "El Héroe de Plata"** y **"El Héroe de Cobre".**



La historia se centra en el Héroe de Plata, **"Lemnnear"** (una chica que debe tener una salud de hierro, porque siempre va con el pecho al aire) y su novio/amante **"Mesch"**, Héroe de Cobre y heredero del mundo. Ambos intentan destruir a **"Balor"** (jefe del diablo), ayudados por el anciano **"Lunag"** (hermano gemelo de Balor, nacido para controlar a los "Héroes") y por **"Rian"**, una chica con poderes especiales que es capaz de controlar su alma y sus actos a pesar de estar poseída por un demonio. Pero detrás de esta historia, se esconde un gran secreto: Babor es, en realidad, **"EL Héroe de Oro"** y Lenmear su hija. Desde que ésta nació, va desarrollando una fuerza y un poder muy superiores a las de su padre. Cuando Balor lo supo, ideó un plan:







Asimilaría todos los demonios dentro de su cuerpo con el objeto de que, un día, su propia hija acabase con él, terminando así la época oscura del planeta.

El manga es obra de **Kinji Yoshimoto** (guión) y **Satoshi Urushihara** (dibujo), editado por **Gakken** en tres tomos recopilatorios de 150 páginas de la colección **"NC de Luxe".**

Kazuto Saito



Bondage Fairies



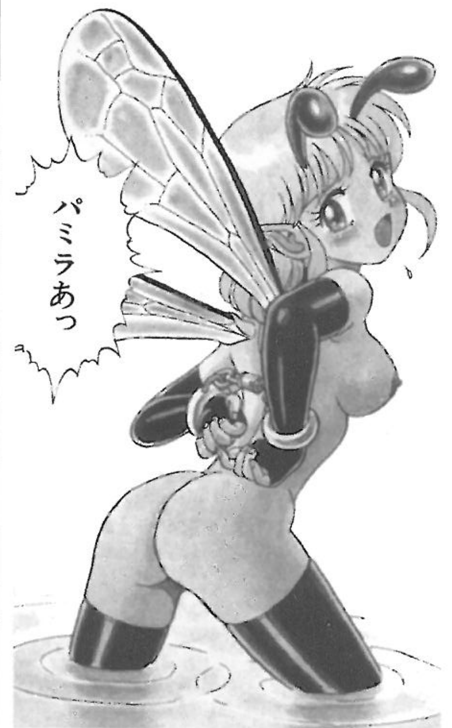
LAS HADAS TAMBIEN LO HACEN

El manga erótico ha hecho correr ríos de tinta en fanzines y revistas. Los japoneses pueden ser bastante tímidos en realidad, pero los distintos autores de manga erótico son enormemente morbosos e imaginativos. En esta sección, comentaremos algunas colecciones de esta linea, inéditas en España, comenzando por una de las mejores: ***Bondage Fairies***.



Su autor, firma bajo el seudónimo de **"Komdon"** (un doble juego de palabras, ya que los kanji con los que se escribe el nombre, significan niño e insecto, por lo que a veces, se representa a sí mismo como un saltamontes). Las lúbricas aventuras de las elfitas **Phil y Pamila** llegaron a publicarse en U.S.A sin censura (Increíble, ¿ verdad?) de la mano de *Antartic Press*, la misma editorial que ofreció a los americanos la divertida ***Vanity Angel*** de **Kaori Asano**.

Lo primero que podrán apreciar los pocos afortunados que se hagan con algún volumen de importación, será la poco común perversión favo-



rita del maestro Komdon: los insectos. Cucarachas, saltamontes, gusanos y escarabajos con un desacerbado afán reproductor. ¡ Nunca antes me había parado a pensar que un vulgar coleóptero pudiera ser más afortunado que yo!.

Existen 4 volúmenes en edición japonesa: ***Bondage Fairies*** 1 al 3 y un tomo titulado ***Fetish Fairies***. Desgraciadamente, hallar los citados volumenes no es tarea fácil. También podéis intentar encontrar los comic de la edición americana.



Suerte a los que lo intenten. Respecto a los posibles editores españoles para esta instructiva obra, todo indica que serían nuestros amigos de *Glenat*, aunque según sus palabras: *"Lo intentaremos, pero lo vemos negro"*.

David Martín Roca




FUTURAMA
GUILLEM DE CASTRO 53
46007 VALENCIA
TELF.(96)351 91 88


SI NO ENCUENTRAS NUESTRA PUBLICACIÓN EN EL LUGAR DONDE COMPRAS HABITUALMENTE, PÍDELES QUE SE PONGAN EN CONTACTO CON NOSOTROS


PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE PEDIDOS Y PUBLICIDAD DIRIJANSE A LA DIRECCIÓN QUE ENCONTRARÁN EN LA PÁGINA 2





Saint Seiya: Los ovas

Desde su aparición en televisión, "Los Caballeros del Zodiaco" ("Saint Seiya") ha sido una serie capaz de ganar por igual tanto devotos incondicionales como acérrimos detractores; en cualquier caso, no ha pasado desapercibida.

A pasar de los contínuos reajustes de programación, recortes de censura y demás inconvenientes (a los que ya estamos acostumbrados los animéfilos españoles), esta serie ha logrado calar hondo en el recuerdo de sus fans.

Pero... ¿Acaso no hay más "Saint Seiya"? ¿Acabó todo con el fin de Poseidón, como parece que quieren que creamos los señores de "Planeta", tras clausurar la colección justo antes de que comenzara la, a mi juicio, mejor parte?.

Y no sólo nos dejaron sin el final del manga. Los ovas han corrido la misma suerte: En España se ha podido ver únicamente el tercero, "La leyenda de los Santos Escarlata": Primero de la mano de Tele 5 y luego editada por "Manga Video" (por cierto, debido a que solo se contaba con la copia de la versión francesa, se echan en falta algunas escenas de los créditos y el video musical del tema "You are my reason to be" con el que acaba la peli).

¿Y qué ocurre con el resto de los Ovas? A continuación os comentamos el contenido de estas películas totalmente ignoradas en nuestro país. Juzgad vosotros mismos si merecen tal olvido.

OVA 1º: SAINT SEIYA

La acción comienza en el horfanato donde Seiya fue acogido en su niñez. Los Caballeros de Bronce conocen allí a una adorable muchacha, compañera de Miho, llamada Eria. Los problemas comienzan con la llegada de Eris, Diosa de la Muerte, quien encarnada en el cuerpo de Eria, captura a Atenea, provocando la esperada reacción de Saiya y los demás.

El punto negativo de la película radica en la rutina acostumbrada del argumento. A esto hay que añadir unos diseños algo pobres de las armaduras de los sicários de Eris. Hay que tener en cuenta que es el pri-



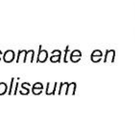


Atenea como mascarón de proa





Midgard



Primer combate en el Coliseum

mero de los Ovas, y estos van mejorando paulatinamente.

OVA 2º: "SAINT SEIYA II, KAMIGAMI NO ATSUKI TATAKAI "
("El Combate de los Dioses")

El desarrollo de esta segunda trama tiene como escenario el reino de Asgard, gobernado por el Sumo Sacerdote Dolbar. Saori y sus Caballeros acuden allí para investigar la misteriosa desaparición de Hyoga. Sin embargo, lo único que descubrirán será la traición de Dolbar y su ambición de poder. Atenea es transformada en estatua y convertida en el mascarón de proa de la gigantesca nave de Odín (padre de todos los dioses nórdicos). Los Caballeros habrán de luchar contra los GODWARRIORS para salvarla. Pero uno de aquellos, llamado Midgard resultará un terrible contrincante: El mismísimo Hyoga, hechizado y convertido en el más encarnizado enemigo.

En este Ova es ya notable la mejoría, tanto en el dibujo, como en el diseño (la armadura de Midgard casi le sienta mejor a Hyoga que la del Cisne).

OVA 3º: "SAINT SEIYA III, SHINKU NO SHONEN DENSETSU"
("La leyenda de los Santos Escarlata")

¿Qué podemos contaros que ya no sepáis? Es la única que ha circulado entre los otakus españoles, aunque "trastocadilla":

- En algunas escenas de monólogo interior, a los personajes se les acababa el diálogo antes de tiempo y caían en el más absoluto "amuermamiento" durante largos y tediosos segundos, consecuencia de los desajustes de doblaje.
- También nos perdimos un par de

Seiya "Golpe de la Estrella del Dragón"

Lucifer en su trono

Abel y Atenea

Los "Caballeros de Oro"

curiosidades e indirectas en los diálogos por culpa de una descuidada traducción. La escena en la que Andrómeda cae por un precipicio y agradece el brazo oportuno que lo sujeta se tradujo aquí con un "Gracias, quien quiera que seas", cuando en su versión original decía " Gracias herma..." a punto de mencionar a la persona que se pasa casi toda la serie sacándole de apuros. La sorpresa es mayor, de este modo, al descubrir a otro que no es Fénix (Ya sé que son meros detallitos, pero ¿no queda mejor si se respetan este tipo de cosas?)

OVA 4º: " SAINT SEIYA IV, SAISHUSEISEN NO SENSHITACHI"
("La Batalla Definitiva")

La última película, como subrayando el desenlace final de la versión animada, reune a los principales enemigos de Atenea, resucitados por el inmenso poder de "Lucifer, Príncipe de las Tinieblas", quien reclama el alma de Atenea para hacerse con el dominio del Universo. Mientras la ira de Poseidon, Eris y Abel se desencadena sobre la Tierra, los Caballeros tratarán de llegar hasta su diosa, que no duda a la hora de enfrentarse ella sola al poder del demonio.

Este Ova, a mi parecer, resulta mucho más serio y cuidado que los anteriores. El diseño de Lucifer, inspirado en la idea de "El Angel Caído", es digno de mención; La banda sonora, como de costumbre, no tiene desperdicio ...Resumiendo: Una maravilla.

En Francia ya han sacado a la venta los cuatro Ovas

¿A qué esperan aquí?

Nuria López Balboa



GAME + PLAY

Por todos es sabido la gran relación que existe entre el mundo del VIDEOJUEGO y el mundo del MANGA y el ANIME. Por eso teneis esta sección. Desde aquí se hablará de los últimos videojuegos apararecidos en el panorama nipón dedicados a series de ANIME\MANGA, aunque también comentaremos otros juegos que destaquen por otras causas.

AL FÍN se destapó el misterio sobre la ULTRA 64. Después de tantas esperas, retrasos y rumberos, se destapó al BICHO en el SHOSHINKAI 95. NINTENDO mostró al público su maquina, aunque cambio su nombre a NINTENDO 64. Los especialistas del sector salieron de la feria con opiniones muy diversas, desde los devotos de NINTENDO que hablaban maravillas, hasta los mas escépticos que no veían en la máquina todo el oro y el moro que se les prometía. Junto con la máquina, se presentaron dos juegos: el SUPER MARIO 64 y KYRBY BOWL 64 (ninguno de ellos estaba acabado), además de vídeos de próximos lanzamientos. Aquí, el que escribe, sólo ha podido ver un video de la ULTRA (NINTENDO) 64 (¡Que más quisiera ir yo al SHOSHINKAI ese!) y opino humildemente que no es para tanto el follón que estaba liando nintendo con su máquina. Exceptuando el SUPER MARIO 64 (que tenía muy buena pinta) lo demás no era gran cosa. Y no es que dude de la capacidad tecnica de la maquina de NINTENDO, (la resolución gráfica es superior a SATURN/PSX), pero el texturado que tenían algunos juegos no convencía mucho (STAR FOX 64, GOLDENEYE) y no es un salto muy grande de lo que nos ofrece la PLAYSTATION. Puede ser que NINTENDO se guarde algo en la manga, ¿quién sabe?. Otra de las cosas a tener MUY EN CUENTA es que la máquina no dispone de CD, sino de CARTUCHOS (aunque no habrá que olvidar el tema de los discos magnéticos) y aquí entramos en campo de juego de NINTENDO, ya que ellos ganan MUCHO más con la venta de cartuchos que con la de CD´s ¿Cómo pueden clavar a un chaval 15000 pelas por un juego?. Bueno, por lo menos no habrá que comprar un adaptador para cuatro PADS y en el SUPER MARIO 64 podréis deformar la napia del maldito FONTANERO.





SONY PLAYSTATION

Lo último para playstation es HORNED OWL, un juego al estilo Operation Wolf, con policías de por medio. Lo interesante es que las





ilustraciones y la portada las dibuja un tal MASAMUNE SHIROW.

A destacar :

CRITICOM: Un juego de lucha como el TOH SHIN DEN con unos gráficos espectaculares.

También pega fuerte en Japón el juego "D" de Warp Software, en el que la protagonista se ha realizado mediante técnicas de RAYTRACING, utilizando el programa LIGHTWAVE de AMIGA. Una aventura terrorífica con gráficos muy majos.

El último juego basado en street fighter,STREET FIGHTER ZERO (aquí sera ALPHA) llega con todos los gráficos renovados, más al estilo del VAMPIRE (DARK STALKERS) aúnque sin la fabulosa animación de éste. Lo nuevo, es que participarán guerreros de otros juegos de CAPCOM, incluyendo el primer STRET FIGHTER (a los más viejos del lugar nos sale una lagrimilla al recordar cuando lo vimos por primera vez). Los nuevos personajes son los siguientes: GUY "THE BUSHIN MASTER" el ninja mas carismático de CAPCOM, ROSE una bruja que quiere acabar con VEGA (M.BISON), NASH (CHARLIE) el antiguo amigo de GUILE, del que aprendió a luchar, SODOM uno de los jefes de la antigua banda MAD GEAR (viene del FINAL FIGHT), ADON luchador thay y el lugareniente de SAGAT en el primer STREET FIGHTER, BIRDIE punki ingles que también aparecía en la primera versión, aunque no tiene nada que ver con el antiguo, GOUKY (AKUMA) éste también aparece aquí igual de peligroso, VEGA (M.BISON) ha vuelto, aunque debe haber tomado vitaminas porque viene supercachas, DAN (de éste no sé mucho) va vestido igual que





KEN y RYU, solo que lleva una camiseta negra y una coleta. Los demás son RYU, KEN, SAGAT y CHUN LI (algunos bastante cambiados, pero nada más).

¿Y el juego? Pues la verdad es que esperaba más, sigue siendo el mismo perro con diferente collar... y es que a CAPCOM, el trono de reyes de la lucha se les esta desmoronando poco a poco. Ya es hora de que cambien el concepto del juego de una vez. ¿Que tal el rumor de que van a hacer una versión poligonal? Pues eso, quien no se renueva CANSA

TOH SHIN DEN 2: La segunda parte del famoso (más de la cuenta) TOH SHIN DEN, con mejores gráficos y más personajes. Aunque el juego permanezca casi igual, des-



tacan los escenarios que están muy bien. Si te gustó el primero, éste te flipará si el segundo te aburrió, pasa de él.

POWER INSTINCT: Otro de lucha. Por lo menos, algunos personajes son bastante simpáticos, y si te gustan los juegos de lucha, no te disgustará. A destacar la banda sonora, incluyendo una especie de canción COUNTRY cantada por un japonés.

PHILOSOMA: Este juego tiene una presentación increíble, y unos gráficos alucinantes, pero la jugabilidad se resiente mogollón. Intenta variar el típico esquema de los matamarcianos pero es muy confuso y aburrido. Además, el terminar el juego en un día no ayuda mucho que digamos.

DARK STALKER: CAPCOM no se exprime la cabeza a la hora de programar los juegos. Típico juego



a lo SF2, aunque sus magníficos gráficos, la animación y el diseño de personajes acaban salvando el día (Como buena muestra de ello, aquí tenéis las ilustraciones de esta página).

BIO HAZARD (RESIDENT EVIL): ¡¡VAYA!! un juego de CAPSULE COMPUTERS que no es la enésima version del SF. ¿Qué tenemos aquí? Acción al estilo ALONE IN THE DARK, solo que sin ese repelente regustillo a franchute. Los gráficos son muy buenos, y la ambientación es una pasada. La versión en videojuego es del estilo de BRAINDEAD, ZOMBI y BAD TASTE. Hay rumores de que la versión que llegue a Europa esté cortada (censura vil)...

3X3 EYES: Hay varios tipos de juegos que se me hacen indigestos, y los primeros en la lista son ese tipo de pelĺculas interactivas que se pusieron de moda en el PC. Pues bien, la verdad es que si te gustan ese tipo de juegos, disfrutarás de lo lindo con este RPG. Para los demás lo mejor es ir al videoclub y alquilar un película, al menos no tiene cortes para cargar.

WARHAW: Lo de este juego tiene miga. En una revista de hace poco, el menda que escribió sobre el juego, decía más o menos que era una lástima que no tuviera más calidad GRAFICA, lo cual denota que no tuvo ni la verguenza de jugar,o por lo menos pasar de la primera fase. Todo lo que hay que decir es que lo probéis.

Ahora os doy una listilla de lo último que va a venir y otra de los bodrios que debeis evitar comprar.

SIDEWINDER: Sorprendente simulador de vuelo.

TEKKEN 2: El mejor juego de lucha hasta el momento.

RIDGE RACER REVOLUTION: Más coches, más circuitos y un retrovisor para que te peines.

SOUL EDGE: Más lucha poligonal.

X MEN: ¿Dónde está la originalidad de CAPCOM?



TWO TENTAKKU: Arcade matamarcianos con gráficos de aúpa.

Los más bodrios

NOVA STORM: Mucho gráfico, poco juego

DRAGON BALL Z 22: Lo siento mucho por los fanáticos de Gokuh, pero el juego no hay por donde cogerlo.

ZOOP: Vale que sea un puzzle, pero hay que tener un mínimo de



calidad gráfica, que la gente no es tonta, por Dios.

MK3 : Por mucho FATALITY, BABALITY, ANIMALITY y SEXUALITY que tenga, por mucho que todas las revistas rebuznen sobre el juego, por mucho que los crios chillen al leer esto, este juego es PURO MARKETING. Tuvo su gracia el primer MORTAL KOMBAT por ver a un puñado de personas digitalizadas haciendo el MAJARA, pero desde entonces sigue siendo el mismo juego con diferentes graficos y más detallitos. Dicen que la cuarta parte será en 3D... Pues me alegro, pero espero que, por lo menos, no den tanto el coñazo.

DESTRUCTION DERBY: Gráficos excelentes, jugabiidad pésima (circuitos pequeños, conduccion pesada). Si te gusta conducir pasa de él, si lo que te gusta es chocar, corre a comprarlo.



SEGA SATURN

Aunque sus primeros juegos eran un MIERDON, parece que los pobres programadores de Sega están dejándose la piel a tiras en hacer versiones decentes de sus excelentes recreativas (cosa dificililla con las pobres especificaciones ténicas de la máquina). Sus juegos insignias son los de sus propias recreativas (¡Qué haría SEGA sin sus divisiones AM2 y AM3!).

SEGA RALLY: Por mucho que os digan, no es igual que la recreativa, ni mucho menos, pero por lo menos es un buen juego y los gráficos están bastante bien. No es brusco, pero sí desaparecen polígonos (prueba a chocar con un coche). Bastante decente, si señor.



VIRTUA COP: El más parecido a su versión de recreativas, aunque tampoco es igual. Un tipo de juego muy monótono, pero que al menos introduce un poco de aire fresco.

VIRTUA FIGHTER 2: Lo mismo del SEGA RALLY. Por mucho que digan no es igual. Los fondos no están en 3D, pero sigue siendo un muy buen juego de lucha.

HOKUTO NO KEN (El Puño de la Estrella del Norte) lo mismo que el 3X3 Eyes. Otra de esas películas interactivas en las que haces una elección y ...¡¡animación al canto!!.

DRAGON BALL Z SHINBUTOHDEN: Los juegos de Dragon Ball suelen ser bazofia pura, pero venden muy bien. Me pregunto, ¿qué sería de estos juegos si les cambiasemos los graficos, quitamos a GOKUH & CO y ponemos a otros luchadores?. Resultado: Mediocre juego de lucha del montón... Pues eso, cuando esteis jugando, olvidad que manejais a vuestros personajes favoritos y ya me contareis, ya.



Por lo menos, el modo de juego "MR SATAN" es original y simpático.

Otra listilla de lo que viene y de los bodrios

MAGIC KNIGHT RAYEARTH: RPG de las GUERRERO/INFANTES de CLAMP,con música típica de estas produciones (o sea, una especie de EUROVISIÓN, pero en japonés)





WIPEOUT: El juego estandarte de PLAY para SATURN ¿Estará bien? ¿Será una jugada de SONY para comparar las dos consolas?.

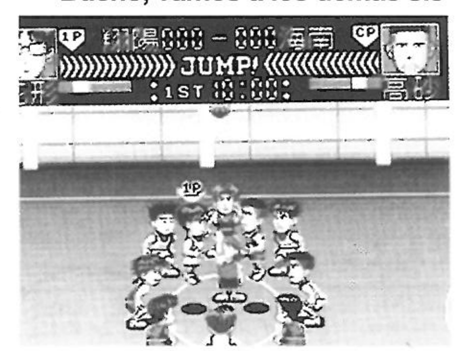
SLAM DUNK: El juego de la famosa serie. No he jugado, pero los gráficos están bastante bien (lo cual no quiere decir gran cosa en las consolas de 32 bits).

Ahora los bodrios.

IISTA BUG: Típico juego de plataformas con el aliciente de ¿ser tridimensional?

DAYTONA: Que no os engañen, este juego esta hecho con mucha prisa y se nota.

Bueno, vamos a los demás sistemas.



Para NEO GEO CD han aprarecido SAMURAY SHODOWN 3 (bastante mejor que las anteriores partes y una animación sublime) y GOWCAIZER (con personajes diseñados por MASAMI OBARI, el del anime de FATAL FURY, que pone unas narices largísimas a sus personajes). Ambos juegos son de lucha (para variar).

Y la sorpresa: Un RPG para NEO GEO basado en el juego SAMURAY SHODOWN.

Para SUPERFAMICON, otro juego de DRAGON BALL (como los anteriores pero con mejores graficos),otro RPG sobre SAILOR MOON y también la tercera parte de GO GO ACKMAN. Además han aparecido varias versiones y nuevas partes de antiguos juegos (FINAL FIGHT TOUGHT, PARODIUS 3, GAMBARE GOAEMON 4, FRONT MISSION 2, DRAGON QUEST VI).

Para RECREATIVAS ha aparecido un nueva versión del TEKKEN 2, que tiene la particularidad de qué, a medida que la gente eche dinero van apareciendo nuevos personajes. También la recreativa de SEGA, FIGHTING VIPERS, pega con fuerza en los recreativos.

Más lucha poligonal: RARE anuncia la inminente llegada de la segunda parte del KILLER INSTINCT 2 (¡que horror!) y en el artículo teneis una imagen de él (no es muy buena pero...).

Para PC compatibles poca cosa hay que contar. Solo que DDM (una empresa de software española) ha lanzado un juego de arcade con gráficos renderizados, alta resolución, voces digitalizadas en español e ingles, banda sonora en pista digital y está realizado por el grupo FOURTH DIMENSIONS TEAM (espero que no se me note mucho el plumero) del que formo parte como grafista (...ejem).

Es muy bonito, y todas esas cosas. Así que ya sabéis, empeñad las joyas de la abuela para comprarlo.

Para AMIGA destacar el SUPER STREET FIGHTER II TURBO (con AKUMA y todo) y las maravillas que están al llegar : BREATHLESS, ALIENBREED 3D 2, CAPITAL PUNISHMENT (de lucha, con un juego de sombras increíble) y el super adictivo WORMS, que demuestran que este ordenador no tiene nada que envidiar a otros soportes. Si estais enganchados a Internet, y os gusta CAPCOM, aquí tenéis una dirección para hacer un poco de FTP. Encontrareis cientos de ilustraciones, canciones samples,



comentarios e incluso POESIAS sobre los guerreros de CAPCOM (aunque hay tambien toda clase de videojuegos, DRAGON BALL incluído).

La direccion es la siguiente: BRAWL.MINDLINK.NET/PUB.

Una ultima cosa antes de dejaros tranquilos (si habeis aguantado hasta aquí os mereceis un gallifante): En las revistas de éste país existe la desagradable costumbre de comentar todo juego basado en una serie de ANIME o MANGA como si fuera lo mejor del globo, cuando la mitad de las veces son un petardo (por desgracia). Así que no os fieis mucho de lo que escribe algun que otro redactor.

JUANK




deformed world



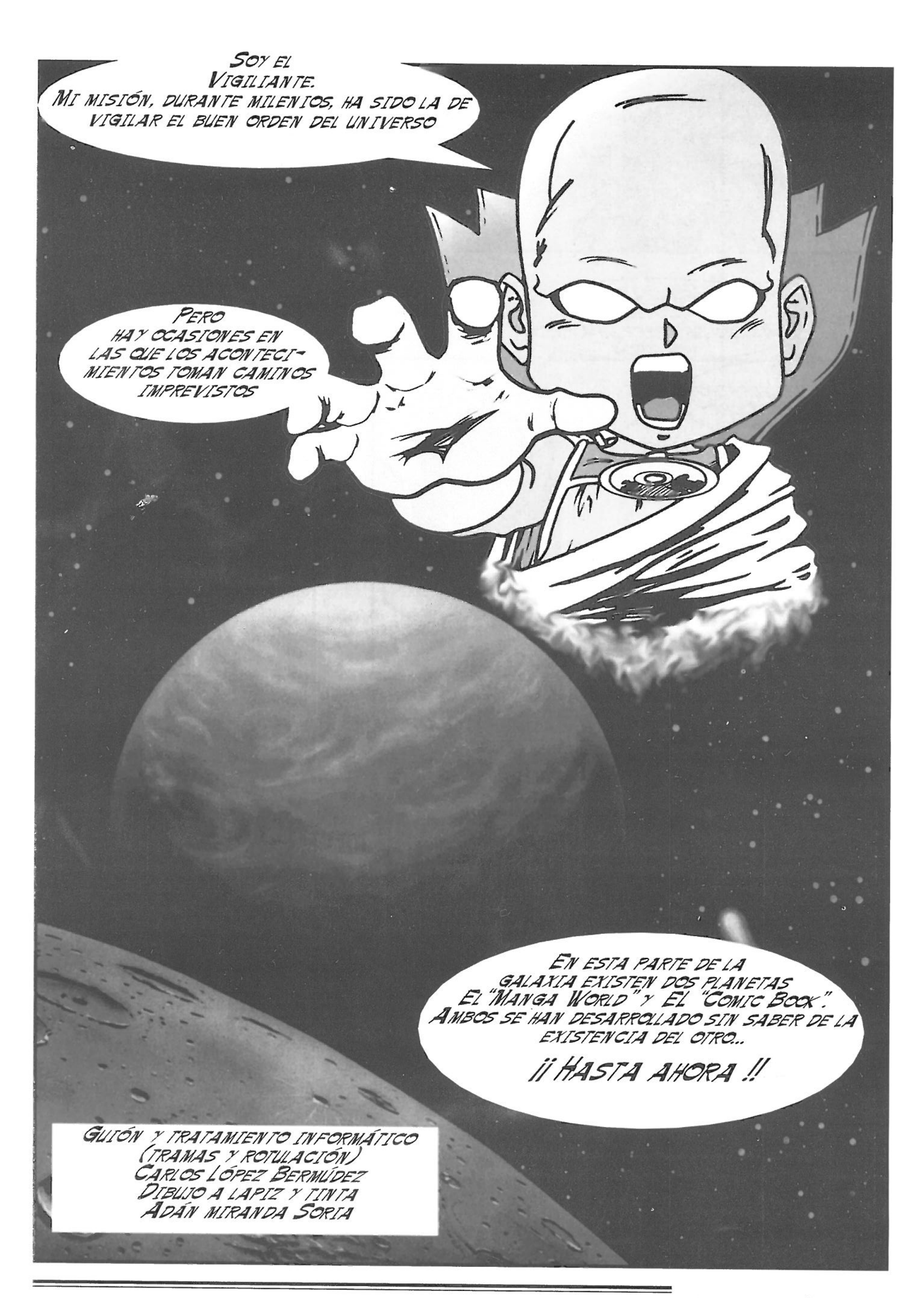
La idea de hacer esta historieta, empezó a tomar forma en el verano de 1994. En aquella época, me encontraba en Madrid haciendo la mili. Acabábamos de hacer el número 6 de Dragon Ball Magazine y empecé a moverme en el ambiente fanzinero de la Capital. Así conocí a Lázaro Muñoz, el chaval que dirigía el fanzine "Minami". después de unas cuantas reuniones, me presentó una idea sobre hacer un cómic parodiando personajes famosos del mundo del manga. Era una historia corta de 4 ó 5 páginas titulada "Juanma 1/2 Vs Lagartijo Ball", muy divertida. A mí me pareció una idea estupenda (por aquel entonces no existía ningún "Dragon Fall") y le pedí que me lo dejara hacer a mí. Empecé a trabajar en el proyecto, incorporando ideas mías al guión original (siempre me han acusado de meter mano a todo lo que se me pone a tiro) e hice las primeras páginas. Pero, como en la mayoría de estos casos, el trabajo quedó iconcluso y nunca vió la luz. Yo volví a Málaga y aquella "idea" quedó olvidada... hasta ahora. Cuando se planteó el incluir una historieta propia en nuestro nuevo fanzine, vi la posibilidad de retomar aquella idea. La verdad, es que la historia actual no tiene mucho que ver con aquello, pero sigue manteniendo el estilo desenfadado y algunos nombres de personajes (Son Güeko, Piccota, Juanma...). En principio, yo iba a encargarme de hacer el dibujo con la ayuda de Adán Miranda, pero como se ha acumulado mucho trabajo para hacer este fanzine, he tenido que dejar la parte gráfica totalmente en sus manos. Espero que os guste.

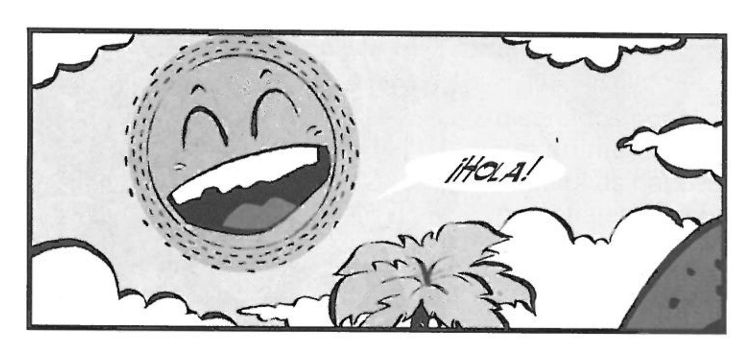
Carlos López Bermúdez



Página del inconcluso "Lagartijo Ball"

Ilustración de Adán para la portada del Dragon Ball Magazine Nº 11


Soy el Vigiliante. Mi misión, durante milenios, ha sido la de vigilar el buen orden del universo
Pero hay ocasiones en las que los aconteci- mientos toman caminos imprevistos
En esta parte de la galaxia existen dos planetas El "Manga World" y El "Comic Book". Ambos se han desarrollado sin saber de la existencia del otro..
¡¡ Hasta ahora !!
Guión y tratamiento informático (tramas y rotulación) Carlos López Bermúdez Dibujo a lapiz y tinta Adán miranda Soria


¡HOLA!

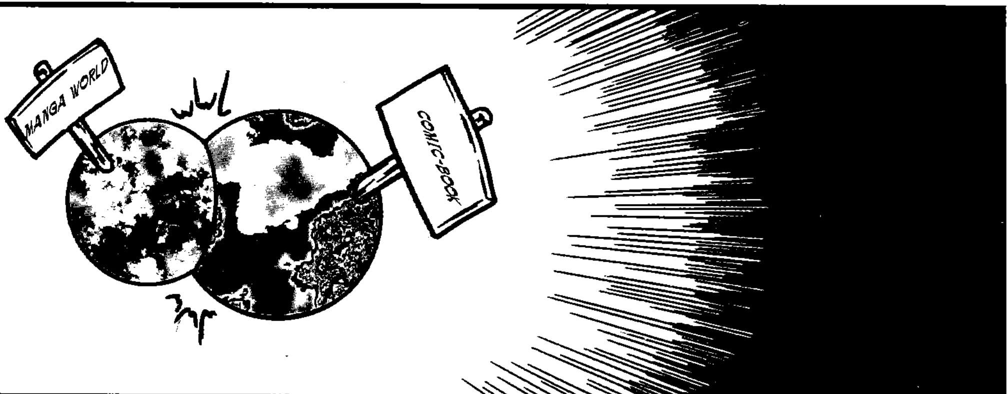

UN DÍA TAN TRANQUILO COMO OTRO CUALQUIERA EN MANGA WORLD


¡ESCUCHADME TODOS! ACABO DE TENER UNA PRE-MONICIÓN
EL FINAL DE NUESTRO MUNDO ESTÁ CER-CANO

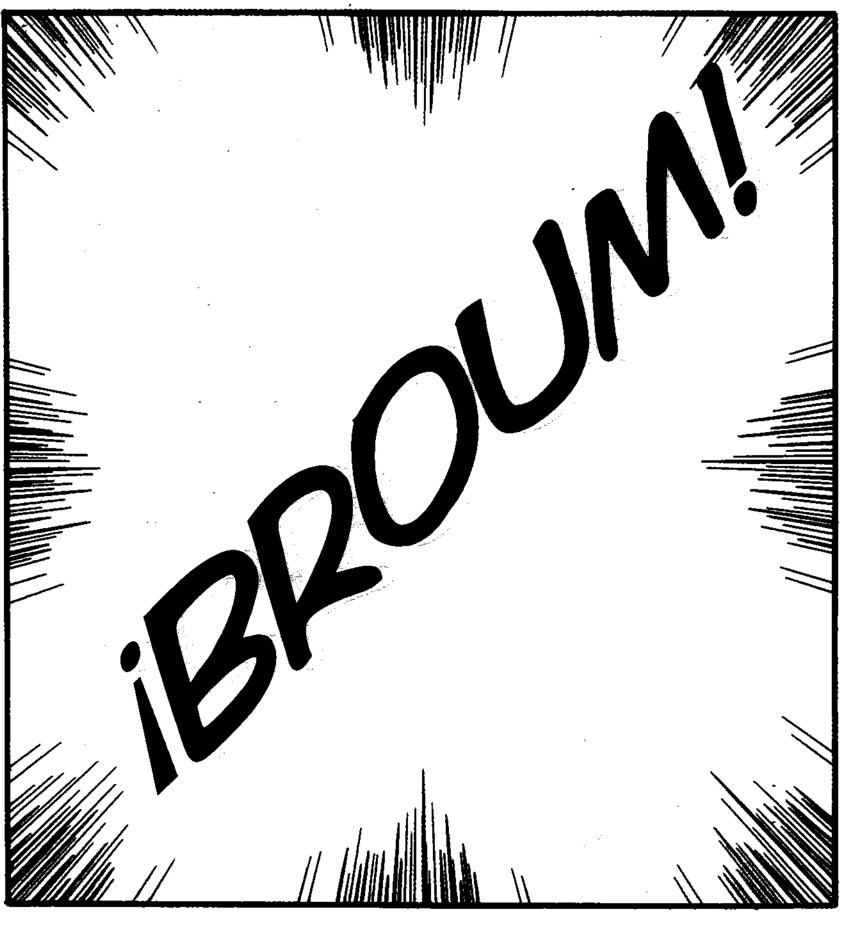

¿CÓMO LO SABE, OH MAESTRO?


¡TÚ MISMO!

Y LA FUERZA DE ATRACCIÓN ENTRE LOS DOS PLANETAS FUÉ TANTA, QUE ESTOS SE SALIERON DE SUS ÓRBITAS PRECIPITÁNDOSE UNO CONTRA OTRO



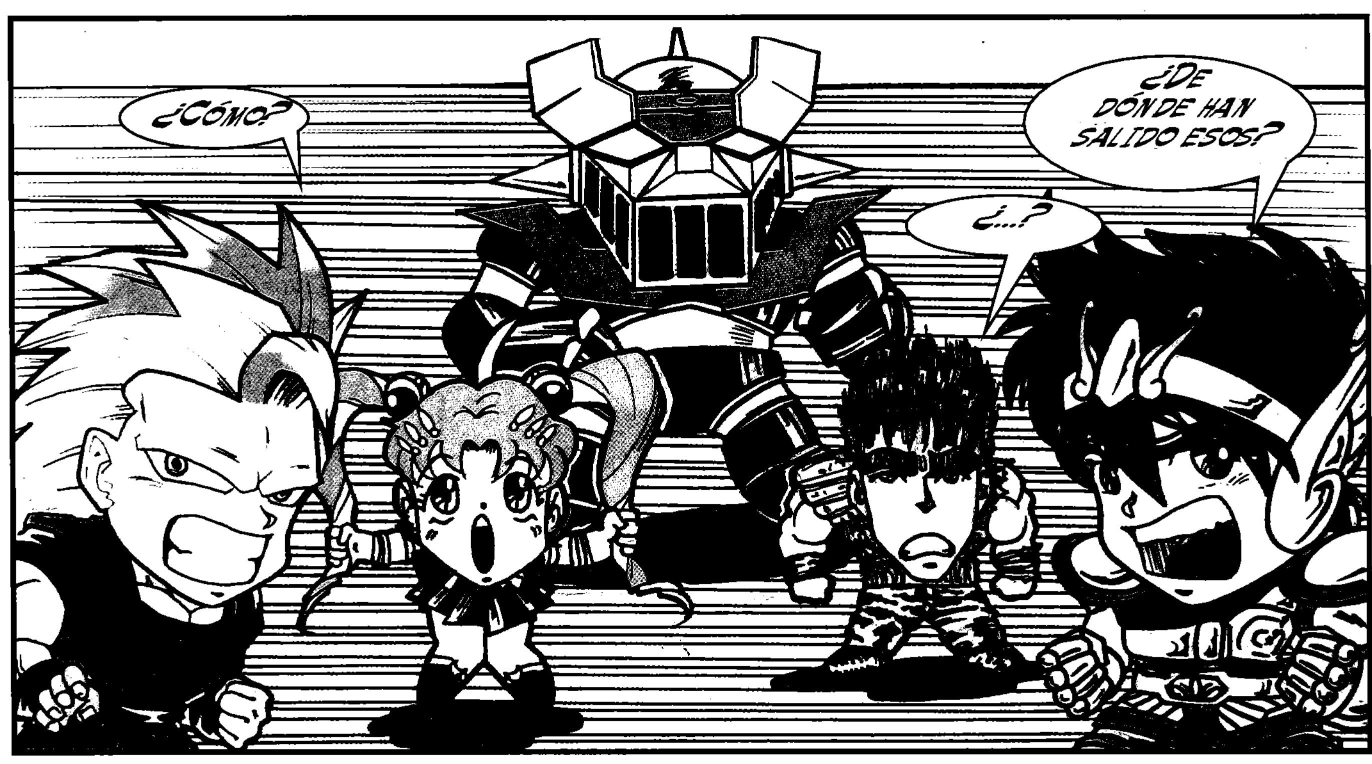
"EL GRAN ZAMBOMBAZO"







¡¡JURO POR LOS HUESOS DE JIM LEE QUE HARÉ QUE EL RESPONSABLE DE TODO ESTO LO PAGE CARO!



¡¡ADELANTE TROPA!!
¡VAMOS A ENSEÑARLES A ESA MANADA DE RETACOS AMARILLOS LO QUE SIGNIFICA SER DE COMIC-BOOK!
ESO,...ESO .QUE AUNQUE LA MITAD DE LAS VECES, LAS PELEITAS NO VIENEN A CUENTO DE NADA, RELLENAN MUCHO

¡Y SI MIENTRAS OS ESTAMOS MASACRANDO SE OS OCURRE TOCARME UN PELO, OS DENUNCIO, QUE SOY "CIUDADANO AMERICANO" Y PAGO MIS IMPUESTOS!
¡PANDILLA DE 帖由临! ACABAIS DE LLEGAR Y YA ME TENEIS HASTA LOS 圣新西市!
경찰
POLICE


¡DIOS MÍO, ESTO ES UN INFIERNO! ¡HAY CHARLIES CABEZONES POR TODAS PARTES!
CONTINUARÁ

MAX PARADOX

Soporte: CD-ROM
Tamaño: 5.5 Mb
R.A.M necesaria: 525 Kb



Salta a la vista es que el juego es muy pequeño, para presentarse en soporte CD-ROM (podrían haber entregado el producto comprimido en un par de diskettes y venderlo más barato)

Al echar el primer vistazo, vemos que es del más puro estilo "Cobra Mission". Los gráficos tienen baja calidad, tanto en la pantalla de juego, como en las pantallas de combate. Solo cuando salen los personajes en primer plano o hay escenas subidas de tono (que no son tantas como cabría esperar) la calidad gráfica aumenta considerablemente

La historia trata de un chico llamado Mash, que ha sido criado por el anciano Sam. Cuando Mash cumple 17 años, Sam le cuenta que su madre y su padre fueron asesinados por un demonio llamado Gorgus. Al escuchar esto, Mash jura venganza. Pese a las negativas de Sam, abandona el pueblo en busca de aventuras, las cuales acabarán en el irremediable encuentro con Gorgus.

Personajes más importantes de la historia



- Mash: Hijo de Lord Laggs, es el protagonista.
- Elle: Es una chica que se unirá a nosotros en la lucha contra Gorgus. También sus padres fueron asesinados por éste.
- Geiger: Guerrero que también nos ayudará en nuestro cometido, durante un breve espacio de tiempo.
- El viejo Sam: Hombre que crió a Mash desde la muerte de sus padres a manos de Gorgus.
- Lita: Muchacha, que al final de la aventura, se convierte en la Aquasword para que Mash pueda luchar contra Gorgus.

Durante toda la aventura, escucharemos una banda sonora que se limitará a una melodía pegadiza que nos acompañará en las distintas pantallas de juego.

Aunque no tenga mucha calidad, es realmente adictivo, y nos mantendrá pegados al ordenador hasta haberlo acabado, sobre todo, si el usuario es un adicto al fenómeno manga.

Trucos para acabar el juego

- Empieza adquiriendo experiencia con los monstruos más fáciles, para que después puedas luchar contra enemigos más poderosos con más posibilidades de vencer.
- En las tiendas, compra solo el mejor equipo.
- La tienda del cielo es la que tiene mejor armamento de todo el juego (aunque también es más caro).
- Cuando te enfrentes a muchos enemigos en una pantalla, utiliza hechizos que afecten a todos tus adversarios (con hechizos Hellfire o Dragón).
- En la lucha contra adversarios muy poderosos (monstruos de nivel), utiliza el mejor personaje que tengas para atacar y deja a los demás miembros del grupo para curar las heridas que le inflinja el oponente

Y despues de todo esto os preguntareis ¿Y a qué viene la portada del juego?

S.L.B

